

Université de Toulouse, UT2J, France
Département Lettres Modernes, Cinéma et Occitan
UFR Lettres, Philosophie, Musique; Arts du spectacle et communication

Master Cinéma et Audiovisuel, Parcours Esthétique du cinéma

Mémoire de Master 2

TRANSGRESSION ET MARGINALITÉ :
L'AMÉRIQUE SELON
HARMONY KORINE

Tom KEMPF

Sous la direction de M. Zachary Baqué

Session de septembre 2024

Université de Toulouse, UT2J, France
Département Lettres Modernes, Cinéma et Occitan
UFR Lettres, Philosophie, Musique; Arts du spectacle et communication
Master Cinéma et Audiovisuel, Parcours Esthétique du cinéma

Mémoire de Master 2

TRANSGRESSION ET MARGINALITÉ :
L'AMÉRIQUE SELON
HARMONY KORINE

Tom KEMPF

Sous la direction de M. Zachary Baqué

Session de septembre 2024

Remerciements

Je tiens en premier lieu à remercier par la plus grande des sincérités, Monsieur Zachary Baqué, mon directeur de recherche depuis maintenant deux ans, pour sa confiance, sa patience, son amabilité, sa disponibilité ainsi que ses précieux conseils et avis qui m'ont permis de mener à bien ce projet de recherche et qui m'ont poussé à donner le meilleur de moi-même.

Je souhaite également remercier Monsieur Vincent Souladié, mon professeur en Licence et Master de Cinéma et Audiovisuel, qui a gentiment accepté d'être membre de mon jury.

Mes remerciements les plus chaleureux à ma famille et à mes ami.e.s qui ont suivi de près ou de loin ce projet de recherche et qui m'ont toujours soutenu. Je remercie particulièrement mes amis Maxime Adrian et Samuel Troy qui ont été pour moi de véritables soutiens émotionnels.

Je tiens également à exprimer ma gratitude à Mélusine Chauvet pour son aide et ses partages de connaissances qui ont contribué à la maturation de ce projet, ainsi qu'à Harold Dutour pour la qualité de ses relectures.

Merci à tous.tes d'avoir été présent à mes côtés.

Résumé

Pour ce travail de recherche, nous nous focaliserons sur l'oeuvre cinématographique du réalisateur américain Harmony Korine, connu pour son style cinématographique unique et provocateur. Nous explorerons la carrière de Korine, en mettant l'accent sur ses films les plus emblématiques, tels que *Gummo* ou *Spring Breakers* en passant par le sulfureux *Trash Humpers* tout en examinant les thèmes récurrents dans son travail tels que la marginalité, la jeunesse désillusionnée et la subversion des normes sociales. En analysant l'esthétique et le langage visuel de ces films à travers la représentation corporelle, la plasticité de l'image et ses nombreuses expérimentations visuelles, nous chercherons à comprendre comment Harmony Korine parvient à capturer l'essence de la société américaine contemporaine de manière dérangeante et captivante.

For this research, we will focus on the cinematic work of the American director Harmony Korine, known for his unique and provocative cinematic style. We will explore Korine's career, focusing on his most iconic films, such as Gummo or Spring Breakers through the sultry Trash Humpers while examining recurring themes in his work, such as marginality, disillusioned youth and the subversion of social norms. By analyzing the aesthetics and visual language of these films through the representation of the body, the plasticity of images and their many visual experiments, we will seek to understand how Harmony Korine manages to capture the essence of contemporary American society in a disturbing and captivating way.

Sommaire

Introduction

9

Partie I : Mutation du corps en crise

18

Partie II : L'Amérique, entre géographie réaliste et territoire fantasmatique

71

Partie III : Matérialité de l'image et expérimentations : sonder l'espace filmique

145

Conclusion

185

Introduction

« In films and art there is an ultimate truth, but there is something deeper that hovers above it. Something closer to strange poetry. »¹

Harmony Korine est ce que l'on pourrait qualifier d'enfant terrible² du cinéma indépendant américain. Né le 4 janvier 1974 à Bolinas en Californie, il grandit principalement à Nashville, capitale du Tennessee dans le Sud des États-Unis.

Fils d'un documentariste, Sol Korine, qui réalise principalement des films documentaires dressant le portrait culturel du Sud des États-Unis³, Harmony Korine se lie très tôt d'affection pour le cinéma mais également pour la culture du Sud des États-Unis, en passant par la musique folklorique, la danse, les claquettes mais surtout pour des figures particulières, celle de l'artiste de rue, du forain, et du marginal. Korine se rend fréquemment dans les salles de cinéma dès l'âge de huit ans et trouvera par la suite de l'inspiration dans le cinéma de Robert Bresson, John Cassavetes ou encore Jean-Luc Godard. Héritant de la culture cinématographique de son père, il deviendra un grand amateur de cinéma burlesque avec des figures emblématiques telles que Buster Keaton ou encore Charlie Chaplin. Son appréciation de la culture folklorique du sud des États-Unis, de la figure du marginal, du pauvre américain sudiste, ce goût précoce pour l'étrangeté et pour le genre burlesque avec ces « homme-machines »⁴, donne à Harmony Korine un socle où se formera par la suite toute son oeuvre artistique. Pris prématurément dans les turbulences de

¹ BRAIN Eric, « Harmony Korine Explains Why "We're Living Closer to Science Fiction Than Ever Before », *Hypebeast* [en ligne], consulté le 15/06/2023 URL : <https://hypebeast.com/2022/12/harmony-korine-interview-kids-gummo-supreme-gagosian>

² MOSS Alison, « Harmony Korine, l'homme qui parlait aux fantômes », *BeauxArts* [en ligne], consulté le 7/05/2023 URL : <https://www.beauxarts.com/expos/harmony-korine-lhomme-qui-parlait-aux-fantomes/>

³ Sol Korine a réalisé plusieurs films documentaires dans les années 70/80 comme *Mouth Music* (1981) ou *Showdown at the Hoedown* (1976) mettant en valeur la culture folklorique du sud des États-Unis.

⁴ AMIEL Vincent, *Le corps au cinéma : Keaton, Bresson, Cassavettes*, Paris, PUF, Collection « Perspectives critiques », 1998.

l'adolescence, Harmony Korine se met à écrire quelques scénarios et réalise son premier court-métrage, *A Bundle Minute* (1988) à l'âge de seulement 15 ans. Ce court-métrage met en scène Harmony Korine lui-même ainsi que d'autres adolescents que l'on suit dans leur quotidien et leur errance dans des situations loufoques, absurdes et parfois violentes. Le scénario de *A Bundle Minute* laisse présager les potentielles futures idées scénaristiques que Korine mettra un peu plus tard au service d'un autre aspirant cinéaste, Larry Clark, plus âgé, et plus expérimenté dans le monde artistique que ce jeune adolescent agité.

C'est en 1994, à tout juste 20 ans que Harmony Korine emménage dans le Queens et traîne dans les quartiers de New-York et plus précisément au Washington Square Park où il s'apprête à faire une rencontre qui va drastiquement changer sa vie.

S'il dispose aujourd'hui d'une certaine renommée en tant que cinéaste, Larry Clark était à cette époque connu pour ses travaux photographiques ainsi que pour ses recueils *Tulsa* (1971) et *Teenage Lust* (1983). Ses travaux s'orientent autour d'une adolescence sulfureuse et mise à nu au sein d'une Amérique contemporaine.

Lorsque l'envie lui prend de réaliser son premier long-métrage sur la vie de jeunes skateurs, il part en repérage dans les skatepark de New-York dont le Washington Square Park où se trouvait justement Korine. Les deux aspirants cinéastes discutent entre eux et aussitôt le courant passe, Clark est obnubilé par la prestance et la maturité dont Korine fait preuve et lui inspire cette jeunesse à la fois bouillonnante et éperdue qu'il recherche. Aussitôt, ce dernier fait appel au jeune cinéaste amateur qu'était encore Harmony Korine pour écrire et scénariser son premier film. Excité par cette nouvelle, Korine s'empresse d'écrire le scénario et s'inspire de ses propres relations et rencontres afin d'être au plus proche d'un certain « hyperréalisme⁵ » cinématographique. C'est en seulement une semaine d'écriture dans la cave de sa grand-mère que Korine écrit le film *Kids* (1995). Le film raconte l'errance et la déchéance d'adolescents en quête hédoniste sur fond d'épidémie du sida. Loin des conventions du teen movie classique ou des films hollywoodiens, le film se démarque par un degré de réalisme encore jamais vu jusqu'à présent en ce qui concerne le thème de l'adolescence, « reprenant l'association transgression violence

⁵ Courant artistique d'origine américaine, caractérisé par une représentation de l'environnement urbain, de personnages ou d'objets usuels, dont l'extrême minutie et la précision illusionniste vont au-delà de l'imitation réaliste. Définition du CNRTL [en ligne] consulté le 26/01/2024.

et sexe tout en modifiant radicalement la tonalité »⁶. Nous nous trouvons plongés ici au sein d'une jeunesse désabusée à l'autorité parentale désormais masquée et absente. Ne cherchant pas à embellir la réalité, Larry Clark et Harmony Korine mettent en scène l'inconscience d'une jeunesse mise à rude épreuve. *Kids* (1995) connaîtra à la fois un scandale du point de vue des spectateurs mais également une réussite critique⁷ qui mettra d'autant plus le long-métrage sous les feux brûlant des projecteurs et donnera à Korine l'opportunité de se mettre à la réalisation. Cette représentation transgressive et désincarnée d'adolescents dans *Kids* laisse présager la tonalité de la future carrière de Korine en tant que cinéaste.

En 1997, Harmony Korine réalise son premier long-métrage : *Gummo*. Avec son premier film, Korine enracine déjà les bases de son cinéma et propose une perception d'un segment de l'Amérique lié à une esthétique encore rarement parcourue dans le cinéma de fiction, loin des codes hollywoodiens et de ses paradigmes. En matière de scénario, il reprend le thème de l'errance et de l'adolescence abordé dans *A Bundle Minute* et dans *Kids*. Cependant, les corps de ces « kids » sont cette fois transposés dans un monde chaotique. Ces espaces, désormais meurtris et abandonnés, changent la représentation de leur corps. Il s'agit ici d'un film en tous points expérimental proposant une vision contemporaine qui s'inscrit directement dans la généalogie de réalisateurs américains indépendants tels que John Cassavetes, Jim Jarmusch, Gregg Araki ou encore Gus Van Sant. Harmony Korine fait parti de ces cinéastes qui observe d'un regard neuf une Amérique rarement convoité dans le cinéma de fiction en proposant une conception inédite en ce qui concerne la représentation du corps et de l'espace. Également sur le plan technique par le montage discursif et le fameux « cut-up », une technique de montage visant à découper des séquences en plusieurs morceaux pour ensuite les rassembler de manière aléatoire ou intentionnelle, ce que Korine utilisera dans bon nombre de ses films. *Gummo* a été principalement tourné à Nashville dans le Tennessee, c'est donc un lieu très familier à Korine car c'est là-bas qu'il grandit. D'une certaine manière, il retourne dans ses souvenirs d'enfance, dans

⁶ BOUTANG Adrienne, SAUVAGE Célia, *Les Teen Movies*, Paris, Vrin, 2011, p.13

⁷ VIGNES Camille, « *Kids*, le teen-movie qui a scandalisé le monde et tout brûlé », *Ecran Large*, [En ligne], consulté le 21/08/2023 URL :<https://www.ecranlarge.com/films/dossier/1402794-kids-le-teen-movie-qui-a-scandalise-le-monde-et-tout-brule>

la culture du sud des Etats-Unis, ce qui sera sa principale source d'inspiration pour son film.

Gummo dresse le portrait d'habitants de la ville de Xenia, dans l'Ohio, qui suite au passage d'une tornade ayant tout dévasté sur son passage, vivent dans des conditions misérables. Harmony Korine filme ce qu'il reste au milieu du chaos. De ces espaces corrosifs à ces corps difformes se camouflant aux décombres de la ville, le cinéaste est pris d'attachement pour ces marginaux, ces pauvres blancs américains communément surnommés « white trash », littéralement « ordures blanches »⁸ en français, dont leurs représentations deviendront par la suite une véritable obsession dans l'entièreté de la filmographie de Korine :

« J'ai toujours été attiré par les gens ou les personnages qui vivent hors du système, ceux qui créent leur propre univers [...] et leur relation sociale en dehors des voies traditionnelles. Ces gens-là se réinventent et sont souvent dans la vie les cœurs les plus purs. Les innocents. »⁹

Depuis, ce sont six longs-métrages qui ont vu le jour. De *Gummo* (1997) à *Aggro Drift* (2023), en passant par *Julien Donkey-Boy* (1999) jusqu'au très remarqué *Spring Breakers* en 2012. Harmony Korine réalise également une dizaine de courts-métrages ainsi que des clips pour des artistes musicaux célèbres¹⁰. De plus, il déploie sa créativité dans la peinture, la photographie ainsi que la littérature et trouve ses adorateurs dans le monde de la mode ainsi que de l'art contemporain. C'est en 2017, soit 20 ans après son premier long métrage, que le centre Pompidou exposera l'oeuvre, à la fois cinématographique et picturale, de cet artiste désormais complet.

Alors pourquoi Harmony Korine nous intrigue-t-il autant ? Pourquoi serions-nous autant touchés et impressionnés par ses images, ses textes ainsi que ses

⁸ Sylvie Laurent, « Le « Poor white trash » ou la pauvreté odieuse du blanc américain », août 2009, <https://www.cairn.info/revue-francaise-d-etudes-americaines-2009-2-page-79.htm?contenu=article>, consulté le 04/08/2023

⁹ Interview Harmony Korine en 2007 à l'occasion de la sortie de son film *Mister Lonely - Tracks*, Arte https://www.youtube.com/watch?v=ZB8UgS4Z_nY

¹⁰ Harmony Korine a réalisé des clips vidéos pour des artistes comme Sonic Youth, The Black Keys ou encore Rihanna.

personnages ?

Aussi bien dans son cinéma que dans sa peinture, Harmony Korine explore une esthétique du chaos et une représentation insolite d'un segment de la société américaine, de sa jeunesse droguée, sexuée, perdue et inconsciente, jusqu'aux décombres de sa civilisation. Ayant développé très tôt un rapport à l'art sans en connaître véritablement le mot ni le sens, il s'exprime et produit de façon compulsive. Korine explore une odyssée fantasmagorique à partir d'images qui le hantent et qui lui sont apparues soudainement pendant son processus de création, sans de véritables raisons objectives. Adeptes de la transgression et de la marge, Harmony Korine est un réalisateur et plasticien assez mystérieux ayant bâti son propre univers habité par ses mythes personnels au milieu d'une Amérique dite « trash ». Dans la représentation de ces laissés-pour-compte, de ces corps meurtris et de ces espaces chaotiques, Korine parvient à y glisser une part de burlesque, de surréalisme qui démontrerait l'absurdité mais également l'angoisse sociale que génère notre monde contemporain. Le cinéaste nous propose une véritable revisite de ce qu'est l'Amérique d'aujourd'hui.

D'un premier abord, il peut être difficile d'appréhender ou cerner son personnage, son caractère, ainsi que ses films. Harmony Korine a une assez grande notoriété aux États-Unis mais est malheureusement encore très peu connu en France. C'est ainsi qu'aucune monographie et très peu de textes théoriques ont été écrits à son sujet.

En revanche, étant un réalisateur attisant la controverse, on constate une affluence d'interviews ainsi que d'articles et de critiques vis-à-vis de ses films. En ce qui concerne l'esthétique de l'artiste, une préface d'Alicia Knock¹¹, conservatrice pour la création contemporaine, théorise l'esthétique propre au cinéaste mais se concentre plutôt sur les photographies et les peintures de ce dernier et pas forcément sur ses films sur le catalogue de l'exposition de Korine au centre Pompidou. En 2006, un utilisateur anonyme de Canalblog du nom d'Alexandre a écrit un texte au sujet des deux films de Korine sortis au moment où l'article a été écrit, à savoir *Gummo* (1997) et *Julien Donkey-Boy* (1999). Cet article, encore anonyme à ce jour, pose les bases théoriques et analytiques du cinéma de Korine, un avenir sombre pour

¹¹ Alicia Knock, « The Boy Who Could Fly », *Harmony Korine*, New York, Rizzoli Electa, Gagolian, 2018

l'Amérique, une société sans issue, la dualité entre le chaos et la fragilité, entre la beauté et la laideur¹². À partir de cette racine il s'agira maintenant d'y inclure la dimension esthétique afin de mieux comprendre les fondements plastiques de l'oeuvre de Korine et d'approfondir ses thématiques.

Jusqu'à aujourd'hui, un seul mémoire a été écrit sur le cinéaste. C'est en 2019, soit 22 ans après *Gummo*, que Robin Zimmer, étudiant en arts plastiques et science de l'art à la Sorbonne, écrit son mémoire sur Harmony Korine. Ce mémoire s'inscrit plutôt dans une théorie philosophique de la mise en scène ainsi que de la dimension évasive et burlesque des films d'Harmony Korine mais ne se concentre pas vraiment sur l'esthétique et la plasticité. Cependant, il nous sera très utile quant à la représentation de cette Amérique profondément tourmentée. Notre travail de recherche viendra assurément compléter ce précédent mémoire car il abordera beaucoup plus cette esthétique à la fois très marquée et cohérente dans l'oeuvre de Korine.

Ce mémoire sera consacré à l'analyse de l'oeuvre cinématographique d'Harmony Korine. Plus précisément, l'objectif de ce travail de recherche consistera à analyser les corps, allant de la figure, du contour corporel, de la présence, du geste jusqu'à la psyché. Par ce biais, nous verrons comment le corps entre en cohésion dans un espace géographique et plastique bien défini qui tend vers une harmonisation d'une esthétique pourtant chaotique. Tout ceci instaurera un enjeu esthétique au sein de ce projet de recherche et donnera à voir une vision insolite d'un segment de la société américaine désormais laissée à l'abandon.

Comment le caractère transgressif du cinéma d'Harmony Korine dépeint-il une scission de la société américaine contemporaine dans sa nature la plus profonde ?

Pour ce projet de recherche, notre perspective d'analyse se voudra être plutôt originale. En effet, notre objectif sera d'analyser et théoriser l'oeuvre du cinéaste pas seulement au travers de ses films mais aussi par l'intermédiaire de ses peintures, photographies et de ses écrits qui viendront illustrer certaines sous-parties. Je pense

¹² Utilisateur anonyme, « Harmony Korine, l'avenir sombre de l'Amérique », *Cinéscope, Canal-Blog*, consulté le 7/07/2023 URL : <http://cinescope2006.canalblog.com/archives/2006/07/18/2315845.html>

qu'il serait intéressant de mesurer cet intervalle de médiums qui forme en tout point une cohérence assez frappante dans l'oeuvre d'Harmony Korine. Afin d'éviter une structure chronologique nous nous focaliserons donc sur certains éléments visuels et notions en particulier.

Dans une première partie nous nous intéresserons à la représentation du corps ainsi que de la figure du marginal. Nous nous interrogerons sur la plasticité du corps adolescent dans les films de Korine ainsi que la représentation du corps monstrueux. La question du paradoxe, terme pertinent pour analyser les films de Korine, est d'autant plus efficace dans la représentation du corps en mutation qui évoque le chaos tout en exprimant une certaine fragilité par ses difformités et par le pathos qui s'en dégage. Ce sont des corps dénaturés, fragmentés, tels des décombres d'une civilisation, une représentation de ce qui reste d'eux même. Nous nous questionnerons sur la dimension psychique et existentielle de ces corps. Du corps présent pour combler le vide de sa propre existence, du corps en tant que mémoire. Également de son rapport à l'espace, dans une Amérique dites « trash ».

Notre deuxième partie sera consacrée à l'espace géographique, principalement aux contrées cachées de l'Amérique dans les films d'Harmony Korine. De l'espace chaotique comme milieu de vie où les corps des personnages se substituent et entrent en corrélation avec l'espace dans lequel ils sont intégrés. Dans cette seconde partie, nous prendrons donc comme point de départ un élément matériel, concret, le lieu, pour pouvoir questionner par la suite l'espace dans ces fondements où siège une mémoire poussant jusqu'à la réminiscence d'une Amérique archaïque. Ainsi que dans sa reconstruction, à travers la réinsertion de nouveaux mythes sociaux américains issus de l'imaginaire de Korine. Nous terminerons cette partie en dévoilant le regard topographique que pose Harmony Korine sur l'Amérique et la façon dont-il incarne cette scission marginale de la société américaine à travers son art et ses divers médiums artistiques. D'un point de vue géographique nous verrons comment l'espace chez Harmony Korine se montre comme hors du temps, comme une réalité alternative, un monde enfoui, une dystopie pourtant bien ancrée dans notre réalité.

Nous verrons et analyserons ces espaces réels sur fond de surréalisme faisant naître une perte de repères, une angoisse liée à une désorientation. Également nous examinerons la façon dont l'espace est en mutation via la dimension plastique. C'est par le biais de la plasticité de l'espace, que nous nous questionnerons sur la

matérialité de l'image, ce qui constituera notre troisième partie. Dans cette dernière partie, nous étudierons ces nombreuses expérimentations en matière de format (numérique, analogique, argentique). Pour le cinéaste, c'est comme si chaque format émettait une sonorité différente, il parle même de « composition »¹³ de l'image. Nous verrons également que l'usage de l'image vidéo¹⁴ dans ses films, donne à ses oeuvres une texture, une proximité physique mais également une sensation de distance avec le spectateur créant un espace à part entière, un « entre-image¹⁵ », que l'on peut percevoir comme un « arrière monde ». Cette idée de création fondée sur une marge de liberté nous renverrait par ailleurs à l'idée de la découverte, également à l'action en train de se faire car le fait « d'expérimenter » quelque chose est toujours ancré dans le présent. On retrouve cette expérimentation dans la représentation du temps et de l'espace chez Korine qui donne une impression de vitesse, d'immédiateté voire d'impulsivité. Enfin, cette expérimentation immersive donne à son oeuvre un aspect documentaire. Influencé par son père documentariste, le cinéaste nous donne à voir un portrait intime de cette Amérique profonde. C'est cette corrélation chaotique, tourmentée et étonnamment cohérente entre le corps, l'espace et l'image qu'il sera intéressant d'analyser tout au long de ce mémoire afin d'examiner tous les enjeux esthétiques qui apparaissent au sein de cette vision étonnante et originale et également d'y déceler les symptômes les plus profonds de cet « autre côté » de l'Amérique.

¹³ Harmony Korine : « Avec mon cinéma, je cherche à créer une impression physique chez le spectateur », France Culture, Radio France, [en ligne] consulté le 15/06/2023 URL : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/plan-large/harmony-korine-avec-mon-cinema-je-cherche-a-creer-une-impression-physique-chez-le-spectateur-8040509>

¹⁴ Arnaud Widendaële, « Notes sur les usages de l'image vidéo », *Débordement*, [En ligne] consulté le 10/08/2023 URL : <https://debordements.fr/Notes-sur-les-usages-de-l-image-video>

¹⁵ Raymond Bellour, *L'Entre-images. Photo, cinéma, vidéo*, Paris, La Différence, Collection Les Essais, 2002.

I - Mutation du corps en crise

Penser le corps dans le cinéma d'Harmony Korine est un exercice à la fois logique et paradoxalement complexe. Le cinéaste nous plonge dans cette Amérique profonde peuplée de personnages difformes, disgracieux, sales, anormaux, qui nous renverraient dans une dimension démonstrative. De plus, en explorant la plasticité corporelle de ses personnages tout en les ancrant dans un espace réaliste, Harmony Korine met l'accent sur certaines situations critiques et alarmantes aux États-Unis tels que la pauvreté, le déclassement social, ou encore la perte de repères naissante dans la population américaine. Ces corps aux physiques expressifs cherchent à rendre compte de leur propre existence. Ce sont des marginaux à qui on a entièrement tourné le dos, aux physiques revêtant l'apparence de corps jetés aux oubliettes. Ces représentations relèvent d'un renversement des conventions, des canons esthétiques de la représentation du corps. Korine s'amuse également à réinterpréter la figure du monstrueux. Ainsi, certains personnages de *Gummo* peuvent se rapprocher physiquement aux personnages des *Freaks* (1932) de Tod Browning ainsi que certains personnages de film de Werner Herzog¹⁶ comme *Les nains aussi ont commencé petits* (1970). C'est à travers ces corps dénaturés, monstrueux et désormais en mutation, que Korine recherche à soumettre une transgression. On pourrait qualifier son cinéma d'hybride tant il fait embrasser la fiction avec un certain « cinéma direct »¹⁷ que l'on peut définir comme un genre du cinéma documentaire ne cherchant pas l'artificialité et souvent réalisé à partir d'équipement simple afin d'être au plus proche du réel et capter l'instantanéité du monde. Certaines séquences dans *Gummo* jouent sur cet entre-deux en représentant de vrais habitants de Nashville, les amis du cinéaste pour certains, qu'il représente dans leur quotidien, leur misère, leur déchéance et leur nature à travers une esthétique onirique, à la frontière du surréalisme, propre au cinéma de fiction.

¹⁶ Werner Herzog est un cinéaste et documentariste allemand ayant joué dans deux films de Korine (*Julien Donkey Boy* et *Mister Lonely*).

¹⁷ Dans son acception initiale, le cinéma direct se caractérise par un désir de capter directement le réel et d'en transmettre la vérité. Wikipédia [en ligne] consulté le 6/01/2024

Le cinéaste fait danser des corps dans un monde post-apocalyptique pourtant bien ancré dans une réalité, ou plutôt une contre-réalité, qu'on ne voit pas ou que l'on se refuse de voir. De plus, ces corps sont chorégraphiés par des pulsions à la fois douces et violentes, retranscrites par des gestes habités par l'imprévisibilité de ces personnages à fleur de peau. À travers ces enveloppes corporelles proches du débordement, voire de l'explosion, Harmony Korine rend compte de l'imperceptible en mettant en lumière la laideur d'un monde dont on renie l'existence à travers la représentation de ce segment enfoui de la société américaine.

Dans cette partie, nous verrons comment le corps fait naître toute une exploration plastique à travers sa mutation. Passant du corps adolescent (moment de vie non-dénué de transformations physiques et hormonales), à l'esthétique du corps délabré du marginal jusqu'à la figure du « white-trash », amochée et salie par la pauvreté et la déviance. Nous verrons comment ces différents portraits de cette Amérique, désormais hors de contrôle, se rejoignent, remettent en question la représentation du corps et transgressent les normes en bousculant les conventions cinématographiques. Nous démontrerons également comment ces corps en mutation peuvent être reliés à l'idée d'une mémoire, d'un souvenir voire d'un vestige d'une humanité disparue. De plus, nous verrons comment le cinéaste filme l'esprit, le subconscient d'un corps entre la vie et la mort qui vient hanter le médium cinématographique. On constatera également comment le corps entre en corrélation avec un espace qui lui est prédéfini puis, nous finirons cette partie en dévoilant la corporalité comme preuve physique et psychique d'un déclin social.

1.1 : Le corps en mutation

a. La mutation comme contestation physique et social

Selon Bernard Andrieu, philosophe du corps et professeur en STAPS à l'université Paris-Descartes, « la mutation est un principe même du vivant et ce qui lui assure sa pérennité¹⁸ ». Ainsi, la mutation désignerait quelque chose de l'ordre du vivant. Entre autres, le fait de muter nous assurerait de notre existentialité, de se sentir vivant, d'exister parmi les siens. Paradoxalement, les personnages imaginés par Harmony Korine ont, en quelque sorte, un pied dans la tombe. Ce sont des personnages en marge, peu sûrs d'eux, privés de discours sur leur situation critique et emprisonnés dans le segment du monde dans lequel ils vivent. Ces personnages sont habités, la plupart du temps, par un mal-être existentiel dans lequel la mutation viendrait jouer un rôle rédempteur. Si ces personnes se voient être figées dans ces espaces anéantis, les difformités de leur corps à la fois esthétiquement abstraites et expressives leur procure un caractère mouvant ainsi qu'une marge de liberté dans la mesure où ils ont le contrôle de leur corporalité et de leur plasticité qu'ils peuvent eux-mêmes étendre et transformer à leur guise. C'est ainsi que « l'individu conserve une liberté d'initiative et a l'impression de pouvoir devenir un autre à chaque nouvelle hybridation »¹⁹. On retrouve plusieurs exemples de cet élan de liberté physique dans *Gummo*. Par exemple lorsqu'une adolescente trouve exaltation à se raser les sourcils face à un miroir ou lorsque le personnage de Jarod assume pleinement son orientation sexuelle en se maquillant et en s'habillant avec des vêtements féminin. Les personnages de Korine acquièrent une liberté sans égal comparé à des individus de classes sociales supérieures. En fin de compte, ces personnages n'ont plus rien à perdre. Ces corps sont voués à être transgressés dans les normes de la représentation corporelle. Entre autres, cette mutation viendrait contester le mal-être, la différence,

¹⁸ Bernard ANDRIEU, « CORPS - Cultes du corps », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 26/07/2023 URL : <https://www.universalis.fr/encyclopedie/corps-cultes-du-corps/6-la-tentation-de-la-mutation/>

¹⁹ Ibid

le rejet que ressentent ces individus ainsi que leur trivialité au sein de leur environnement. Comme le dit Bernard Andrieu, la mutation « fait ressentir en nous l'effet révélateur de l'interaction environnementale car elle s'incarne à l'occasion d'un événement, quand elle ne le crée pas elle-même.²⁰ ». Dans le contexte de *Gummo*, les difformités physiques sont en lien direct avec la tornade ayant tout dévasté sur son passage, ne laissant derrière elle que des débris. La tornade a dépouillé la ville de sa matérialité en l'écorchant de fond en comble tout comme ses habitants défigurés désormais traumatisés et démunis. La gravité de la catastrophe naturelle se substitue aux représentations monstrueuses des corps des habitants de Xenia.

Ce sera principalement dans les films *Gummo* (1997), *Julien Donkey-Boy* (1999), *Trash Humpers* (2009) et *Spring Breakers* (2012), que nous verrons comment cette idée de mutation corporelle s'organise en plusieurs sections. Tout d'abord avec la notion d'une mutation essentiellement physique, physionomique voire organique. Par exemple, avec la représentation de ces physiques d'adolescents amorphes, déformés, parfois caricaturaux dans *Gummo*, par le corps maigre au visage pâle et confus du personnage de Julien, épuisé par le trouble schizophrène dans *Julien Donkey-Boy*. Mais également par les masques au visage de vieillard dans *Trash Humpers* falsifiant notre perception par l'artificialité du visage des personnages qui viendront par la suite, altérer leur comportement et leur geste. Il y a également l'idée d'une mutation qui proviendrait d'un élément extérieur et viendrait fusionner avec le corps. Il n'est plus question de mutations qui découleraient d'éléments internes relatifs à l'organisme. Ici, la mutation vient générer un bousculement de l'identité du sujet. Ce dernier inventant sa propre normativité en tant qu'être vivant devant incorporer des informations contradictoires de son milieu. Cette mutation passe par des difformités esthétiques liées au soin, à l'apparence et au travestissement, par exemple, une représentation d'une peau sale, fripée, flétrie des adolescents de *Gummo* ou d'une peau entièrement tatouée avec ces gangsters présents dans *Spring Breakers*. Au niveau capillaire, on retrouve cette instabilité par des coupes de cheveux extravagantes, irrégulières ou avec des colorations artificielles. Au niveau vestimentaire on y voit cette expressivité et ce besoin d'extérioriser quelque chose avec ces vêtements sales, déchirés, des personnages de Solomon et Tummier dans

²⁰ Bernard ANDRIEU, « CORPS - Cultes du corps », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 26/07/2023 URL : <https://www.universalis.fr/encyclopedie/corps-cultes-du-corps/6-la-tentation-de-la-mutation/>

Gummo par exemple, ou bien avec des couleurs criardes traduisant une véritable excentricité avec les tenues des trois soeurs, de la mère de Solomon ou encore de la jeune fille forcée de se prostituer par son frère dans *Gummo*. On y voit également de nombreux personnages déguisés et travestis, reflétant cette altération identitaire du corps. Cela passe par un jeune garçon coiffé d'oreilles de lapin rose dans *Gummo*, des gangsters avec des cagoules roses dans *Spring Breakers*, des masques de vieillard dans *Trash Humpers*, jusqu'à toute une panoplie de stars et figures de la culture populaire, Micheal Jackson, Marilyn Monroe, Charlie Chaplin, James Dean ou encore Abraham Lincoln dans *Mister Lonely*²¹.



1. *Mister Lonely* (2007) Harmony Korine

²¹ Voir le photogramme 1.

b. Un affront à l'immobilité

On constate alors que la mutation s'oriente vers le mouvement, la transformation, mais également vers le désordre et la désorientation, ce que viendra souligner cette nouvelle section de la mutation. Il s'agit de celle du changement d'affectation, du passage d'un point A à un point B. L'individu se balançant d'un espace à un autre afin de s'assurer de son vivant par le mouvement. L'action de muter soulève un réel questionnement en ce qui concerne ces corps en devenir. En effet, la mutation de ces adolescentes dans *Spring Breakers* passe par leur voyage initiatique et festif en direction de la Floride. Leur corps adolescent, aux canons esthétiques relatifs à la beauté, que l'on pourrait décrire de « parfaits », est en mouvement ainsi qu'en évolution constante vers une certaine difformité non plus physique mais bel et bien psychique. Au départ, ces adolescentes sont ancrées dans un milieu universitaire tout à fait banal. Cependant, leur soif de liberté et de découverte les pousse à trouver un moyen pour partir de leur espace prédéfini vers la Floride. Contrairement aux habitants de Xenia dans *Gummo*, figés et emprisonnés dans leur espace, les adolescentes de *Spring Breakers* trouvent un moyen de s'en échapper. Cependant, elles y arrivent en passant par la déviance. En effet, elles planifient et commettent un braquage dans un restaurant pour soutirer de l'argent. Arrivée en Floride, leur rencontre avec un gangster local du nom d'Alien sera un tremplin vers leur déchéance, entre alcool, drogue, sexe et meurtre. Dans leur besoin excessif de liberté et de dépendance, les adolescentes réussissent à s'enfuir de leur espace prédéfini mais elles finiront par se brûler les ailes. Dans le cinéma d'Harmony Korine, il n'y a pas de possibilité de sortie pour ses personnages, c'est là tout le caractère nihiliste de son cinéma. Pour se sortir d'une situation étouffante et assouvir un besoin de liberté, les personnages doivent user de la déviance et s'éloigner des normes sociales établies. Tout ceci participera d'une part à leur mutation psychique mais les entrainera par la suite vers leur dégradation et leur chute. Le cinéaste utilise ces mutations afin de se distancier des canons de beauté corporelle établis par le cinéma hollywoodien et ainsi de prouver, à travers ces personnages, que le corps est une simple surface matérielle qui se modélise avec notre psychisme. Celui-ci, modifié par les rapports à l'environnement et à l'espace qui nous entoure, tend à être

hybride entre le corps, sujet du physique, et l'espace, objet du psychique. Pour Bernard Andrieu « le corps n'est pas une prothèse extérieure à nous-même, il se produit lui-même au moyen de ses hybridations avec son environnement. »²²

²² Bernard ANDRIEU, « CORPS - Cultes du corps », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 26/07/2023 URL : <https://www.universalis.fr/encyclopedie/corps-cultes-du-corps/6-la-tentation-de-la-mutation/>

1.2 : Plasticité du corps adolescent

a. Découverte d'un nouveau corps

Dès son premier court-métrage, *A Bundle Minute*, Harmony Korine s'intéresse à la vie adolescente en mettant en scène l'errance d'un groupe de jeunes garçons qui déambulent, dansent et se bagarrent dans les rues de Nashville. Le court-métrage laisse place à un discours en voix off du cinéaste racontant un tas d'anecdotes et de pensées à la fois absurdes et profondes en lien à la vie adolescente désespérée, se couplant parfaitement aux gestes insensés de ces jeunes garçons représentés. Une scène représente un adolescent violenter une personne d'origine bouddhiste après que ce dernier lui ait ordonné de lui donner son corn dog²³ en le menaçant de lui crever un oeil si l'adolescent refuse de lui donner. La voix off, incarnée par Harmony Korine lui-même, commente les images du point de vue de l'adolescent racontant des moments de sa vie quotidienne. Au moment de l'altercation violente, Korine cite « he was the most violent buddhist I ever met ». Le cinéaste crée un paradoxe en gardant une part d'humour et d'absurde dans une scène qui se veut pourtant être violente et sans espoir. Cette dualité entre un humour que l'on pourrait qualifier d'absurde voire potache et la présentation de séquences montrant des adolescents perdus, tristes, violents et sans argent, retranscrit parfaitement le tourment de l'adolescence contemporaine. Perdu parmi les normes sociales établies, ils ne savent plus comment se comporter en société quitte à s'en faire rejeter. Ils ne comprennent plus leur monde au point de ne plus savoir comment réagir face à certaines situations. S'en inquiéter ? Ou au contraire, en rire ? Korine parvient dès son premier court-métrage à capturer avec humour et dérision, l'essence de cette adolescence à fleur de peau qui s'obstine à vivre dans ces rues délabrées.

²³ Le corn dog est une recette originaire des Etats-Unis. C'est une saucisse préparée en beignet, enrobée d'une pâte à frire et plantée sur un bâtonnet.



2. *A Bundle Minute* (1988) Harmony Korine²⁴

Peu après, notamment pendant l'écriture du scénario du premier film de Larry Clark, *Kids*, Korine s'intéresse non plus seulement à l'errance adolescente, mais au corps, de ses changements physiques majeurs, de son extase jusqu'à son mal-être. Le cinéaste extirpe la plasticité de ce corps en pleine mutation hormonale et se concentre sur l'intimité de la découverte d'un corps « nouveau ». Il s'amuse également à transgresser les codes de ce que l'on surnomme le « teen movie », défini comme un genre cinématographique majoritairement américain pouvant se traduire par film pour adolescents ou avec des adolescents²⁵. Harmony Korine représente ces adolescents dans des lieux qui leur sont familiers tout en renversant les normes de leur représentation.

L'une des premières scènes de *Gummo* représente le rendez-vous d'un couple d'adolescents dans une voiture. En premier lieu, cette scène reprend certains codes du *teen movie* classique, celui du tête-à-tête amoureux, isolé dans une belle voiture et

²⁴ Ce photogramme est une capture d'écran d'une vidéo de la projection du film lors de l'exposition de l'oeuvre de Korine au Centre Pompidou en 2017. Ce film, n'ayant pas été distribué, sera projeté à de rares occasions. https://www.youtube.com/watch?v=H_c-wivz4Vk

²⁵ Mathilde Loire, « Le teen-movie, étude d'un genre cinématographique », *Ma semaine cinéma*, septembre 2015, <https://masemainecinema.wordpress.com/2015/09/07/dossier-le-teen-movie-etude-dun-genre-cinematographique/>, consulté le 17/04/2024.

loin de toute présence adulte. Cette séquence s'inscrit donc à la base dans un « cliché ». Cependant, Korine s'amuse à briser les codes de ce cliché adolescent en les représentant cette fois-ci dans l'insalubre.



3. *Gummo* (1997) Harmony Korine

La voiture dans laquelle ils sont intégrés est détruite, hors d'utilisation, le pare-brise est brisé voire inexistant²⁶. On comprend dès lors que les deux adolescents sont au beau milieu d'une casse automobile qui leur sert de squat. Nous sommes donc à mille lieues de la belle voiture prêter ou acheter par les parents, ici les adolescents partagent une position de vagabond sans argent qui se complaisent dans leur attirance au milieu la saleté.

De plus, cette séquence surgit après une autre séquence où l'on voit le personnage de Tumbler tuer un chat en le noyant dans une barrique remplie d'eau sale. La séquence de la casse automobile nous laisse donc toujours dans l'inconfort et le malaise au vu de la séquence précédente et ne lui donne guère une position accueillante. De plus, la présence de flammes dans une barrique d'essence nous rappelle la mise à mort du chat vu précédemment et participe à créer un décor chaotique et infernal. Ce décor est également en affront direct avec les codes établis du teen movie, à savoir un décor aux couleurs vive et acidulé mais encore des espaces ouverts et lumineux.

²⁶ Voir photogramme 3.

Dans cette séquence, les deux individus se caressent mutuellement et ont l'air de s'apprécier. Le physique et l'apparence du jeune homme sont négligés voire sales et le visage de la jeune femme est plus au moins disproportionné de par ses grands yeux globuleux. La séquence insiste sur les difformités des deux adolescents par le biais de nombreux plans rapprochés sur les visages ou des parties du corps telles que les mains. Le garçon touche la poitrine de la fille en lui disant qu'il y a une forme anormale au niveau de son sein. On apprendra plus tard dans le film, pendant un discours en plan rapproché de cette même jeune femme que cette anomalie était un kyste qui s'est développé au milieu de sa poitrine. Elle nous fait part de ses pensées intimement tristes, face caméra, en disant que les garçons ne la regarderaient plus une fois son opération terminée.

Nous pouvons d'emblée remarquer la vision brutale, nihiliste et profondément réaliste qu'Harmony Korine donne à voir sur le monde adolescent en représentant leur moeurs jusqu'à leur psyché de manière intimiste. Les principales occupations des adolescents de Xenia sont de tuer des chats errants pour vendre leur chair au boucher du coin. Pour d'autres, les occupations quotidiennes se tournent autour de l'apparence et de la découverte de leur corps en évolution.

Dans une autre séquence de *Gummo*, on retrouve trois soeurs, dont l'une d'elles est jouée par Chloë Sevigny, dans une chambre face à un miroir. Les deux grandes soeurs aux cheveux blonds peroxydés scrutent leur corps à moitié nu. Souhaitant augmenter le volume de leur poitrine, elles mettent du ruban adhésif noir sur leur téton puis arrachent le ruban en regardant avec insistance et enthousiasme le résultat de leur « expérience » sans véritable modification physique²⁷. Dans cette scène, les adolescentes altèrent le processus de mutation. Elles essaient tant bien que mal de provoquer leur évolution, car, ressentant un malaise dans leur corps juvénile, elles souhaitent prématurément devenir des adultes. Ces filles rejettent leurs corporalités, elles ne l'acceptent plus.

²⁷ Voir photogramme 4.



4. *Gummo* (1997) Harmony Korine

L'état d'esprit de tout un chacun a dû prendre en maturité pour survivre face à ce traumatisme dans cette ville de Xenia où tout n'est que destruction, saleté et chaos. L'innocence propre à l'enfance a été dérobée par le passage de la tornade et ces adolescents vivent dans une profonde désolation face à leur situation. Cependant, certains physiques n'ont pas forcément pu muter en conséquence face à cette prise de maturité précoce, restant dans une enveloppe corporelle juvénile.

b. Un corps en ébullition

Les soirées adolescentes, les scènes de bal dans le teen movie classique deviennent, dans *Gummo*, des rassemblements de rednecks²⁸ vouant un culte au chaos et à la destruction. Une scène de « soirée » présente un groupe d'individus qui boivent de l'alcool, s'insultent, jouent au bras de fer et se mettent en cercle autour d'un homme détruisant intégralement une chaise. On retrouve dans cette scène un constat absurde qui pourtant en révèle davantage sur la mentalité de ces habitants. Nous sommes confrontés à une scène s'apparentant à un rituel, au sacrifice d'une simple chaise métallique, où les individus autour, fascinés par la situation,

²⁸ *Redneck*, littéralement « nuque rouge », est un terme populaire anglophone désignant un stéréotype d'Euro-Américains pauvres vivant en milieu rural. Le terme peut être une insulte (parfois à caractère discriminatoire), mais il est parfois utilisé par les intéressés pour définir une classe de personnes vivant en marge de la société.

Définition Wikipédia, consulté le 01/08/2023

encouragent l'homme à détruire l'objet dans son entièreté. C'est cet émerveillement autour de l'absurdité et de la banalité du chaos qu'il est intéressant d'analyser chez ses personnages. Cette action de détruire sans raison et sans véritable revendication.



5. *Gummo* (1997) Harmony Korine

Dans *Trash Humpers*, on retrouve à peu près ce même cas de figure où des marginaux grimés en vieillards errent le soir dans les rues de Nashville à la recherche d'objets à détruire et d'êtres vivants à tuer. Harmony Korine déshumanise ces « jeunes-vieux », on pourrait même parler de « dé-corporation²⁹ », terme spirituel désignant le moment où l'esprit s'échappe de l'enveloppe corporelle, dans la mesure où leur humanité est extirpée de leur corps afin d'être réduit à leur bestialité primitive. Tout ceci fait ressurgir une puissance figurative, que l'on pourrait qualifier de destructrice mais également enfantine, dans la mesure où ces personnages détruisent ce qui se trouve autour d'eux par pur amusement et sans véritable raison. Selon Raphael Nieuwjaer, dans un article intitulé « Anti-corps » pour la revue *Débordements*, « une pulsion venue de l'adolescence³⁰ ». En effet, si l'on compare le teen movie classique où l'action prend place dans un espace lisse et nuancé au sein

²⁹ Margara Millan, « Le corps-récit : Julian Hernandez et Carlos Reygadas », *Image des corps / corps des images au cinéma*, Jérôme Game (dir.), *op.cit.*, p.246

³⁰ Raphaël Nieuwjaer, « Les anti corps », *Débordements*, septembre 2013, <https://www.debordements.fr/Les-anti-corps>, consulté le 01/08/2023

d'une classe sociale moyenne voire aisée, Korine filme l'adolescence ancrée dans un milieu social pauvre et hostile, ce qui change drastiquement la tonalité des représentations. Le cinéaste semble être critique envers les standards de beauté, cherchant à tout prix l'altérité. Il fait de ces adolescents des nouvelles figures monstrueuses en calquant leur intériorité chaotique sur leur plasticité corporelle.

Dans l'ouvrage *Teen ! Cinéma de l'adolescence*, Olivier Davenas désigne certains films où la représentation du corps s'apparente à une trivialité confinant presque à la monstruosité³¹. Harmony Korine rompt avec la façon hollywoodienne de styliser les corps, dans ce cas adolescent, selon un « idéal de perfection abstrait³² » se rapprochant d'un nouveau mythe du corps monstrueux. Le cinéaste fuit les conventions de la beauté. Il est à la recherche d'une nouvelle beauté qui prendrait racine dans la laideur, l'insalubre et l'abstraction.

Le cinquième long-métrage du cinéaste, *Spring Breakers*, dispose d'une tonalité très différente par rapport à son précédent film, *Trash Humpers*.

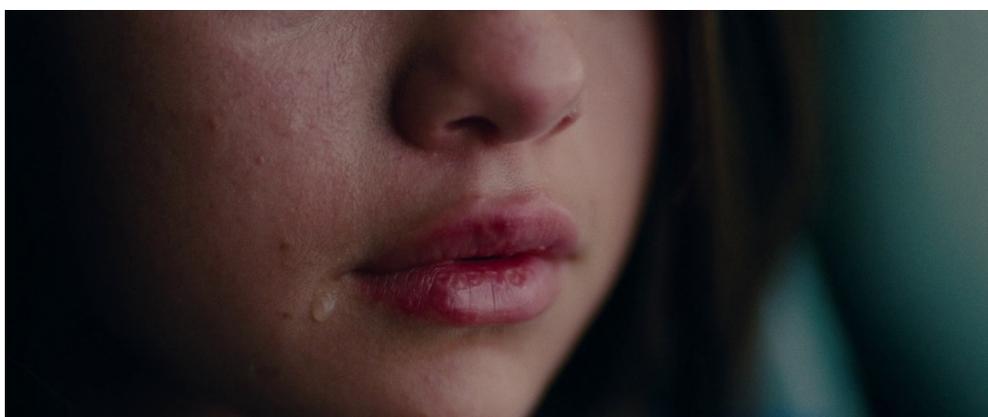
Harmony Korine s'amuse ici à représenter la beauté de façon hyperbolique en y inscrivant des figures populaires de la culture adolescente, dont certaines ont fait leur apparition chez Disney, avec des actrices telles que Selena Gomez et Vanessa Hudgens. Il met également en scène l'actrice Ashley Benson et sa propre femme Rachel Korine. Pour la première fois, le cinéaste met en place volontairement certains codes du film pour adolescents avec la présence d'un campus, d'amphithéâtres, de soirées étudiantes et d'individus de classe supérieure à celle des personnages des précédents films, afin de mieux en diaboliser et en salir les clichés. *Spring Breakers* relate cette délivrance de l'ennui adolescent. On plonge ici dans un road trip halluciné de quatre adolescentes à la recherche de l'extase pour fuir un quotidien maussade. C'est dès lors qu'elles fantasment sur l'idée de se retrouver en Floride où a lieu chaque année le « Spring Break ». Cette fête étudiante désigne à l'origine les vacances de printemps où les étudiants sont censés réviser pour leurs examens de fin d'année. Aujourd'hui, il est en réalité un passage obligatoire dans la

³¹ Olivier Davenas, *Teen ! Cinéma de l'adolescence*, op.cit, p.22

³² Margara Millan, « Le corps-récit : Julian Hernandez et Carlos Reygadas », *Image des corps / corps des images au cinéma*, Jérôme Game (dir.), op.cit. p.247

vie des étudiants américains qui se retrouvent au soleil pour faire la fête. Financièrement, les quatre adolescentes n'ont pas les moyens de partir et doivent trouver des fonds. Pour cela, elles n'hésiteront pas à passer par la déviance.

Korine se concentre donc à filmer cette déviance par le biais des formes corporelles, de la musculature, des formes pulpeuses du corps féminin, en les représentant souvent de façon individuelle, en les fragmentant³³.



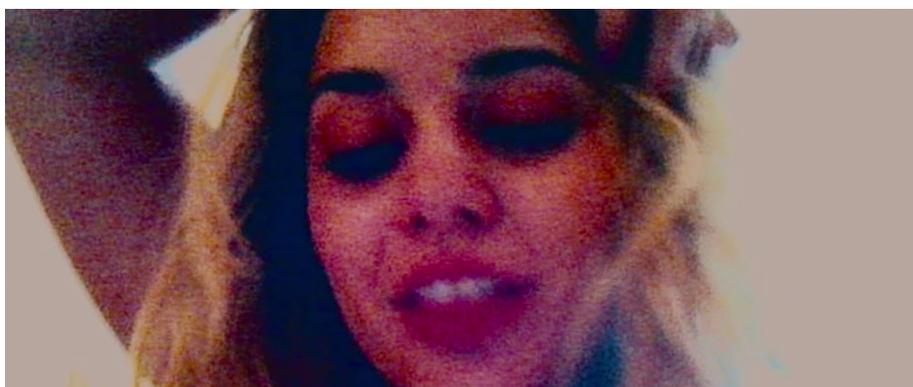
6. 7. *Spring Breakers* (2012) Harmony Korine

On remarque également dans *Spring Breakers* une mouvance perpétuelle de la chair. Arnaud Widendaële cite cette idée dans un article intitulé « *Spring Breakers*, Harmony Korine » pour la revue *Débordements* :

³³ Voir photogramme 6 et 7 qui sont des plans qui fragmentent et se focalisent sur certaines parties du corps de ces adolescentes.

Les premières images de *Spring Breakers* figurent les corps de jeunes gens en maillots de bain, voire à moitié nue, se soulant, s'étreignant, dansant sur une plage ensoleillée de Floride. Korine souligne, en le décomposant, le mouvement des chairs, le flottement indépendant de chaque muscle, comme en apesanteur. Si la scène contient indéniablement une composante *sexy* (déhanchements suggestifs, regards aguicheurs à la caméra, bouteilles de bière et sorbets fusées assumant un rôle de substitut explicite, etc.), le ralenti déréalise ce qui est montré, hypnotisant le spectateur au point de ne plus y voir – en tout cas, dès la deuxième vision du film – que décomposition physiologique (fesses et poitrines se désolidarisant des corps tels des mollusques).³⁴

Lors d'une scène sous effet de la drogue, le corps, et plus précisément la peau de ces adolescentes se met en mouvement par un procédé technique de ralenti et de saturation qui vient fragmenter l'image créant ainsi un effet psychotrope et une projection à la fois physique et organique de leur état mental.³⁵ Nous assistons ici à une mise à nu, un lâcher-prise de ces corps adolescents au profit de l'image qui, par ailleurs, viendra dénaturiser leur contour. Cette esthétique sexualisée de la chair et du comportement déviant des adolescentes encrasse le caractère pudique et virginal des personnages classiques du teenage movie.



8. *Spring Breakers* (2012) Harmony Korine

³⁴ Arnaud Widendaële, « *Spring Breakers*, Harmony Korine », *Débordements*, mars 2013, <https://www.debordements.fr/Spring-Breakers-Harmony-Korine>, [En ligne] consulté le 01/08/2023

³⁵ Voir photogramme 8.

Dans *Spring Breakers*, seuls les corps physiques sont semblables à ceux du *teen movie* conventionnel car ils viennent tous du même espace, le milieu scolaire et la classe moyenne. Selon Nicole Brenez, la présence d'une belle anatomie s'avère être l'occasion et la radicalisation d'un renversement, ainsi, le corps « n'ouvre plus sur un extérieur, l'espace concret et l'univers symbolique, mais sur un monde intérieur, celui des images mentales, des rêves, des souvenirs, des affects »³⁶. Ainsi, nous pouvons en déduire que la mutation de ces adolescentes ne se confectionne pas de manière physique mais psychique. À la fin du film, nous pouvons songer à l'intégrité de leur corps charnel qui contraste avec la mutation de leur mentalité, basculant dans la délinquance et ayant atteint un point de non-retour.

Le corps dans *Spring Breakers*, écrit Sofia Collet dans la revue *Critikat*, n'est qu'une « débauche de chair, de poses toutes plus explicites les unes que les autres qui crient au monde sa puissance sexuelle, et qu'alcool et drogues viennent encore décupler ³⁷ ». Harmony Korine filme des corps surexcités, qui ne tiennent pas en place et prêts à exploser. C'est cette déflagration adolescente qui viendra changer peu à peu les personnages en figures monstrueuses et déviantes que nous pouvons également voir dans *Gummo* ou *Trash Humpers*.

Ces corps adolescents aux canons esthétiques relatifs à la beauté, ne sont que la surface, la carapace d'une laideur à outrance. Nous pouvons mettre en comparaison les masques, symbole de changement d'identité, définissant l'intériorité de nos protagonistes, de *Trash Humpers*, aux traits de vieillards terrifiants, avec ceux de *Spring Breakers* et ces cagoules roses acidulées avec des broderies aux motifs de licorne.³⁸ En revanche, les cagoules roses de *Spring Breakers* cachent les visages là où les masques de *Trash Humpers* en recréent et donnent l'illusion de visages animés.

³⁶ Nicole Brenez, *De la figure en général et du corps en particulier : L'invention figurative au cinéma*, Paris / Bruxelles, De Boeck Supérieur, 1998. p.158

³⁷ Sofia Collet, « POP THE WORLD », *Critikat*, mars 2013, <https://www.critikat.com/actualite-cine/critique/spring-breakers/>, consulté le 01/08/2023

³⁸ Voir photogramme 9. Les adolescentes cagoulées se retrouvent face au personnage de Alien, joué par James Franco, s'appêtant à chanter la chanson « Everytime » de Britney Spears sous un coucher de soleil rose.

Les personnages de *Spring Breakers* n'assument pas encore totalement leur caractère déviant et leur affront aux normes sociales au point de venir les iconiser par de nouveaux visages contrairement aux vieillards de *Trash Humpers* qui se délectent de porter ces masques. Les masques de *Trash Humpers* sont délibérément incorporés aux personnages à un tel niveau que Momma, le personnage féminin du groupe, viendra y inclure une perruque et du maquillage afin de dévoiler un fragment de son identité à travers son masque, son nouveau visage³⁹.



9. *Spring Breakers* (2012) Harmony Korine



10. *Trash Humpers* (2009) Harmony Korine

³⁹ Voir photogramme 10 où l'on peut bien discerner le visage du personnage de Momma, portant un poupon dans un sac plastique.

c. Un corps en quête d'identité

Le port de masques dans *Trash Humpers* et *Spring Breakers* conduit vers une perte d'identité et une forme d'altérité. En effet, les personnages sont réduits à une animalité et bascule dans une violence sans nom lorsqu'il porte leurs masques. Lorsque les adolescentes enfilent leurs cagoules roses dans *Spring Breakers*, elles s'apprêtent généralement à commettre des actes irréparables, allant de petits cambriolages jusqu'au massacre de plusieurs individus. Cependant, elles portent ces cagoules de manière occasionnelle et gardent tout de même une certaine lucidité tout au long du film, à l'inverse des personnages de *Trash Humpers*, voyant leur masque terrifiant faire partie intégrante de leur corps. Pour Selen Ansen-Lallemand, le masque occulte la monstruosité tout en renforçant l'altérité en actualisant « l'émergence de l'informe en favorisant l'expression de l'ambiguë et de l'indiscernable⁴⁰ ». En effet, ces derniers ne quittent pas leur masque de tout le film et leur identité semble être altérée à jamais. De plus, ces masques font naître une perte de repères pour le spectateur dans la mesure où ces derniers sont tous plus au moins semblables. La similarité des masques fait émerger un nouveau système établi ainsi qu'une appartenance sociale, définissant matériellement ces nouvelles normes adoptées et propices à ces personnages.

Les ports de ces masques comportent également une vision réductrice de ces personnages qui semblent être des coquilles vides, et qui par le masque social, incorporent le caractère de ces visages ou ses accessoires. L'utilisation de ces masques traduit une quête d'identité pour ces personnages déshumanisés cherchant à se faire reconnaître en société à travers la persona. La notion de persona désigne le masque sous lequel se dissimule tout individu pour se plier aux exigences sociales. Ce masque permet d'entrer en contact avec les autres et facilite ainsi la mise en

⁴⁰ Selen Ansen-Lallemand, « Esthétique de l'informe dans le Septième Art : émergence et invention d'un corps critique », *Marges*, vol. 4, no. 1, 2005.

relation avec autrui. On passe du masque réel au masque social dès lors que ces derniers incarnent les nouvelles normes sociales fondées par ces individus qui sont plusieurs à les porter. De plus, ces masques créent une certaine distance entre les individus et leurs agissements sordides, ils ne sont donc pas présents pour se fondre dans les conventions sociales établies, mais ils incarneraient plutôt le symbole d'un affront aux normes. Dans cette mesure, le masque permet « l'expression de l'excès, la transgression des limites et est un puissant facteur d'altérité qui annihile le principe de la ressemblance⁴¹ ». Nous pouvons donc parler de masques anti-sociaux. « Le masque désigne une personne par ce qu'elle n'est pas mais par ce que les autres croient qu'elle est.⁴² ». D'un point de vue extérieur, on ne peut discerner la vraie identité de ces individus portant ces masques. Cependant, d'un point de vue intérieur, il n'y a pas d'altérité à travers les yeux du masque et ces personnages partagent avec nous la même perception du monde.

Cependant, on retrouve encore une fois ce paradoxe dans une dimension à la fois physique et psychique en ce qui concerne le caractère déviant des personnages. En effet, il y a peu de distinction entre les personnages de *Spring Breakers* et de *Trash Humpers*, ses deux films ayant pourtant une tonalité dissemblable, notamment dans la représentation des corps. Les jeunes femmes de *Spring Breakers* n'en sont qu'au point de départ de leur mutation plastique, là où l'Amérique ne les a pas encore privées de toute leur innocence et ne leur a pas encore tourné le dos, contrairement aux éternels marginaux de *Trash Humpers*, abandonnés dans ces paysages en ruine et désormais réduit à leur animalité. Nous pouvons alors par le prisme de *Trash Humpers*, nous questionner sur le devenir de ces jeunes femmes inconscientes de *Spring Breakers* qui, prises au piège dans leur frénésie au sein de cette partie dégénérée de l'Amérique où toutes les vengeances sont enfin permises, seraient les potentiels futurs « trash » errant dans leur dépravation, à la recherche perpétuelle du chaos.

⁴¹ Ibid.

⁴² Fatma Abdallah Al-Ouhîbî, *L'ombre: Ses mythes et ses portées épistémologiques et créatrices*, l'Harmattan, 2011, op.cit, p.101

1.3 : Le corps en ruine, vestige d'une humanité anéantie

a. Effacement corporel

Selon Selen Ansen-Lallemand, à propos de la représentation du corps en morcellement dans son article pour le magazine *Marges* :

« La figuration suppose la dé-figuration tandis qu'en retranchant le corps jusque dans ses propres limites physique et symboliques, elle introduit aussi l'idée insoutenable de sa disparition potentielle⁴³ »

Les corps en décrépitude des marginaux dans les films de Korine peuvent être décrits comme étant en ruine, ce que l'on peut définir comme une dégradation physique accentuée d'une personne, de son état de santé ou d'une partie d'un corps⁴⁴.

D'un point de vue figuratif, la ruine peut être une altération profonde, une désagrégation d'une chose aboutissant à sa disparition⁴⁵. Cet effacement de ces corps détériorés concrétise la représentation corporelle d'un vestige d'une certaine civilisation. On peut définir le vestige comme des traces laissées par quelqu'un, quelque chose, représentant souvent ce qui reste d'une chose disparue ou qui a été détruit⁴⁶. Harmony Korine se prend à filmer ce qui reste d'une humanité perdue par la représentation de corps en ruine s'apparentant à des vestiges, des objets de mémoire, de souvenir.

⁴³ Selen Ansen-Lallemand, « Esthétique de l'informe dans le Septième Art : émergence et invention d'un corps critique », *Marges*, vol. 4, no. 1, 2005.

⁴⁴ Définition A.3.b du CNRTL consulté le 02/08/2023

⁴⁵ Définition B.1 du CNRTL consulté le 02/08/2023

⁴⁶ Définition B.1 et B.2 du CNRTL consulté le 02/08/2023

Selon Raphaël Nieuwjaer dans son article « Anti-corps » pour la revue *Débordements*, les personnages de *Trash Humpers* sont :

Les prêtres d'un nouveau culte voué aux déchets, provoquant par leurs étreintes les dernières étincelles de vie susceptibles de ranimer des quartiers résidentiels éteints par une solitude trop propre et organisée. Le monstrueux sur leur visage, coulé de cire, de graisse, de plastique fondu, est peut-être le dernier refuge de l'humanité.⁴⁷

Les corps de ces « humpers » représentent les résidus d'une société désormais ensevelie dans ses propres décombres. Dans les limbes de ces quartiers résidentiels, les individus créent leurs propres normes, à commencer par leur langage se résultant à des cris, des grognements, des mots en répétition et des comptines chantées voire fredonnées à tue-tête. Ces nouvelles normes se traduisent également par leur geste prompt, irrégulier voire fragmenté et surtout imprévisible. Les personnages de *Trash Humpers*, détruisent tout ce qui leur passe sous la main, miment des actes sexuels avec des poubelles et des arbres et se mettent à danser et chanter de façon imprévisible. Pour Raphaël Nieuwjaer, si ces personnages sont « cet Autre dans la civilisation, c'est qu'ils ont déjà inventé leurs propres formes de vie, qu'ils ont mutés et se sont adaptés après l'apocalypse⁴⁸ ».

b. Sentiments enfouis

Trash Humpers est une illusion d'une réalité qui aurait bel et bien existé mais qui n'est plus. Les personnages sont comme des vestiges mouvants d'une civilisation disparue. Les humpers sont les rejetés, les mis de côté d'une société entière, et ne sachant plus comment se comporter à l'intérieur de cette dernière, leur seul moyen de communiquer est par le biais de la destruction et de l'anarchie. Cette idée de chaos et

⁴⁷ Raphaël Nieuwjaer, « Les anti corps », *Débordements*, septembre 2013, [En ligne] consulté le 01/08/2023. URL : <https://www.debordements.fr/Les-anti-corps>

⁴⁸ Ibid.

de destruction, représentée chez ces personnages de façon naturelle et instinctive, s'inscrit dans cette incarnation de ruine mouvante. De plus, leur masque aux visages tombant fait de graisses et de cires dégoulinants nous ramène à l'idée d'un écroulement. Cette idée provient de leur décomposition faciale mais également de leur fixation et leur solidité sur leur visage face à l'épreuve du chaos qui émane du corps des personnages.

Cependant, ces derniers ne possèdent pas un caractère invulnérable, mais au contraire, une fragilité enfouie. Si les personnages de *Trash Humpers* représentent une humanité dépourvue de conscience et d'éducation qui se complaît dans la crasse et la luxure, ils ne sont pour le moins pas dépourvu de sentiments et d'émotions perceptibles. En effet, le film présente des poupées, servant la plupart du temps d'exutoire pour les personnages qui les frappent à coups de marteau ou qui les traînent suspendus à l'arrière de leurs vélos. Cependant, nous pouvons nous rendre compte au fur et à mesure du film que ces mêmes poupons servent occasionnellement de soutiens affectifs pour les personnages qui les traitent comme de vrais humains, faisant ressortir d'eux une profonde humanité. Fabien Demangeot explique, dans un article sur *Trash Humpers* pour la revue *Le Rayon Vert*, que c'est lorsqu'ils cajolent leurs poupons et leur chantent des berceuses que les monstres de *Trash Humpers* s'humanisent. « Ils redeviennent des enfants sensibles et aimants capables de jouer sans détruire ce qui les entoure⁴⁹ ». De plus, ce film à la tonalité aussi nihiliste que brutale, se terminera par une scène d'une douceur inattendue et inespérée où l'on retrouve le personnage de Momma, seul personnage féminin du groupe, s'emparant d'un nourrisson à priori laissé à l'abandon. D'après les comportements et l'infamie de ces personnages qui nous ont été présentés tout au long du film, nous pouvons nous questionner et angoisser sur le devenir de ce nouveau-né. Cependant, le personnage de Momma est pris d'affection pour sa découverte qu'elle dorlote et promène en poussette dans les rues sombres de Nashville en lui chantant une berceuse intitulée « Sleep My Darling », cette fois d'une voix douce et apaisée.⁵⁰

⁴⁹ Fabien Demangeot, « *Trash Humpers* d'Harmony Korine : Poétique de l'abjection », *Le Rayon Vert*, mai 2020, <https://www.rayonvertcinema.org/trash-humpers-harmony-korine/>, consulté le 02/08/2023.

⁵⁰ Voir photogramme 11.



11. *Trash Humpers* (2009) Harmony Korine

Pour Raphaël Nieuwjaer « c'est dans ce hors-champ du bonheur américain qu'il faut aller chercher les germes de la création⁵¹ » car dans ces vestiges de l'humanité sommeille une fragilité, une chaleur humaine enfouie dans les corps en ruine de ces personnages laissés-pour-compte que l'on pensait incapables de s'humaniser. Prisonniers de ces terres corrosives, ils sont désormais figés et n'ont pas le choix d'accepter de se métamorphoser en tas de déchets anthropomorphes.

c. Un vestige familial

Dans *Julien Donkey-Boy*, ce n'est plus la partie extérieure des villes et des quartiers mais bel et bien le foyer familial américain qui est désormais représenté en ruine. Korine filme l'intimité de cette famille aux rapports sociaux dysfonctionnels et destructeurs, tout en étant habitée par une fragilité provenant des adolescents de la famille. Nous avons d'un côté un jeune homme, Julien, au corps chétif et aux traits de visage expressifs ayant un trouble schizophrène, ce qui le rend souvent vulnérable face à l'environnement qui l'entoure. D'un autre côté, une jeune femme, Pearl, la

⁵¹ Raphaël Nieuwjaer, "Les anti corps", *Débordements*, septembre 2013, <https://www.debordements.fr/Les-anti-corps>, consulté le 01/08/2023.

sœur de Julien, enceinte de plusieurs mois recherchant à tout prix un équilibre dans le foyer familial. Cette dernière possède également une grande sensibilité, elle est celle qui fait preuve de compassion, notamment à l'égard de son frère Julien. Dans ce milieu chaotique et sensible qu'est le nid familial, ces corps en ruine s'efforcent de s'entraider et de se soutenir. Cependant, cette fragilité est mise à rude épreuve par la présence d'un père abusif et toxicomane qui maltraite ses propres enfants.

Harmony Korine filme *Julien Donkey Boy* entièrement en caméra analogique avec un grain d'image très prononcé et présente une dimension spectrale du corps de ces personnages qui ne sont plus qu'une représentation fantomatique d'une famille ayant vécue dans cette maison, qui, par le passé, avait des relations fonctionnelles et qui est à présent brisée et effacée du monde des vivants. Cette dimension est notamment accentuée par la présence de la grand-mère de la famille, incarnée par Joyce Korine, la grand-mère du cinéaste, qui reste mutique et quasiment muette pendant l'entièreté du film. Son existence est uniquement basée sur sa présence corporelle.

Cependant, elle est psychiquement effacée du film et n'interagit pas avec les autres personnages comme si elle était absente dans l'espace et que seul le spectateur pouvait encore entrevoir son esprit. Pour Selen Ansen-Lallemand, le corps « engendre la dislocation de l'entité corporelle, l'anéantissement de son intégrité et aboutit à la célébration du fragment⁵². Ainsi, le foyer familial dans *Julien Donkey-Boy* n'est plus que le vestige de corps en fragmentation d'une famille qui s'est malencontreusement effondrée et qui hante à présent ces ruines.

La caméra analogique, offrant une piètre qualité d'image, fragmente le corps des personnages en jouant sur les perspectives, la saturation ainsi que sur la vitesse du défilement d'images. Cela suscite une décomposition progressive du corps, mettant en lumière son intériorité chaotique et fragmentée. On retrouve ce procédé dans une séquence de patinage artistique⁵³ ou lorsque le personnage de Julien déambule dans les rues de son quartier. Dans la première séquence on entrevoit une danseuse de patinage artistique sur l'air d'opéra « O mio babbino caro », en français « Oh mon

⁵² Selen Ansen-Lallemand, « Esthétique de l'informe dans le Septième Art : émergence et invention d'un corps critique », *Marges*, vol. 4, no. 1, 2005.

⁵³ Voir photogramme 12. Ces séquences de patinage artistique reviennent à plusieurs reprises dans le film, toujours filmé en caméra analogique.

petit papa chéri », extrait de Gianni Schicchi de Giacomo Puccini sur un livret de Giovacchino Forzano. Cet air apparaîtra plusieurs fois tout au long film, devenant le thème musical principal. Dans cette séquence de patinage artistique dans de nombreuses séquences de patinage artistique ou lorsque le personnage de Julien déambule dans les rues de son quartier. La deuxième séquence prend place à la suite de la scène où Julien étrangle un jeune garçon. Le laissant pour mort, Julien fuit cette situation en déambulant de manière inquiet dans les rues de son quartier jusqu'à chez lui. Le regard dans le vide, le visage légèrement relevé ainsi que sa bouche entrouverte ne trahissent pas son tourment et son incompréhension sur ce qui vient de lui arriver. L'effet de moiré permet par la caméra bouscule notre perception ainsi que celle du personnage de Julien, désormais sans repère. De plus, les grains prononcés de la caméra, couplés aux mouvements de ralenti, décomposent les corps progressivement devenant une forme abstraite voire disparate, en ce qui concerne la danseuse, et une figure fragile, déboussolée et impalpable dans le cas de Julien. Le corps de la danseuse devient ainsi, un tourbillon de formes qui suivent ses mouvements et s'étirent en fonction de ses pas de danse. Dans la séquence de Julien, c'est l'espace qui s'étire et danse dans un mouvement de bascule. Au premier plan, le visage de Julien, lui, garde une certaine immobilité venant créer un contraste avec la frénésie des mouvements de son quartier résidentiel traduisant tout le chaos qui entoure ce personnage et qui se rapporte également à l'un des symptômes de la schizophrénie, à savoir les hallucinations visuelles.⁵⁴ À travers ce processus, Harmony Korine transmet à ces corps une puissance figurative effervescente, les grains de l'image viennent détériorer ces corps et le ralenti vient fragmenter les gestes, donnant à voir des enveloppes corporelles fiévreuses, désormais en ébullition, destiné à devenir des ombres mouvantes, des fantômes qui errent à travers la pellicule.

⁵⁴ Voir photogramme 13.



12. 13. *Julien Donkey-Boy* (1999) Harmony Korine

d. Le corps en tant que mémoire

Selon Raphaël Niewjaer, filmer en caméra analogique permettrait de radicaliser « ce principe de la récupération, de l'objet perdu et trouvé, du déchet d'où jaillit un éclat de fiction⁵⁵ ». Le film lui-même est un "artefact trouvé", selon les termes de Korine, « une VHS balancée dans les rues ou abandonnée dans quelque terrain vague⁵⁶ ». Ce processus crée, avec le principe de l'objet trouvé voire maudit, une dimension liée directement à la mémoire, aux souvenirs. En effet, l'objet singulier qu'est *Trash Humpers*, intégralement tourné en vidéo lo-fi et monté de façon aléatoire, proviendrait des souvenirs d'enfance du cinéaste.

« Je me souviens, enfant, il y avait un petit groupe de personnes âgées qui traînaient dans les ruelles et sous les ponts, près de chez moi. Elles avaient toujours l'air d'être saoules et de danser. Une nuit, j'ai regardé par la fenêtre de

⁵⁵ Raphaël Niewjaer, « Les anti corps », *Débordements*, septembre 2013, <https://www.debordements.fr/Les-anti-corps>, consulté le 01/08/2023

⁵⁶ Ibid

ma chambre et j'ai vu certaines d'entre elles baiser des poubelles et rire. Elles avaient l'air de parler un langage inventé de toutes pièces.⁵⁷ »

Ce quatrième long métrage du cinéaste serait le résultat d'une mémoire, d'un traumatisme d'enfance. Les personnages de *Trash Humpers* n'ont jamais quitté son esprit depuis qu'il fut témoin de ces scènes de débauches nocturnes.

Harmony Korine a concrétisé et élargi la représentation de ce souvenir pour nous l'offrir à travers un film résolument expérimental, à dispositif saccadé, exprimant le tourment et l'anachronisme de la mémoire individuelle. On retrouve également cette idée de souvenir et de mémoire ancrée dans le personnage de Julien dans *Julien Donkey-Boy* dont les agissements, les intonations sont directement inspirés de l'oncle du cinéaste, Eddy Korine, atteint également de schizophrénie.

« Quand j'étais enfant, j'allais chez ma grand-mère, il y habitait et m'intriguait beaucoup. Chaque fois que j'ai vu un film traitant des maladies mentales, c'était montré de façon romantique et jolie. Je voulais montrer exactement ce dont je me rappelais, ce que j'avais vu⁵⁸. »

Korine lui dédie le film et insère son portrait en Polaroid au générique. Une grosse partie du film se déroule dans le foyer familial qui n'est autre que la maison de la grand-mère de Korine, dans laquelle son oncle a vécu plus jeune. Le corps du personnage de Julien est une réminiscence matérialisée des souvenirs d'enfance de Korine à propos de son oncle, de sa fascination jusqu'aux traumatismes de ses entrevues.

⁵⁷ Arnaud Widendaële, « *Spring Breakers*, Harmony Korine », *Débordements*, mars 2013, <https://debordements.fr/spring-breakers-harmony-korine/>

⁵⁸ Note d'intention du cinéaste présent dans la VHS de *Julien Donkey-Boy*, « *A propos du vrai Julien...l'oncle de Korine* », E-D distribution, Paris, 1999.

Nous pouvons donc apercevoir que les films d'Harmony Korine et les corps qu'il représente sont un déploiement formel de ses propres souvenirs⁵⁹. Ses derniers constituent un point de départ créatif pour le cinéaste comme ce fut le cas pour *Julien Donkey-Boy* et ses souvenirs incommodes de son oncle atteint de schizophrénie, des vieux marginaux s'étreignant et se droguant dans son quartier résidentiel pour *Trash Humpers* ainsi que sa collection d'images et ses fantasmes de fêtes étudiantes enivrées pour *Spring Breakers*. En ce qui concerne *Gummo*, bien que Korine ne rapporte pas avoir inclus des souvenirs personnels à travers ces scènes de débauche et de dépravation⁶⁰, il y inclut tout de même quelques acteurs non-professionnels qui ne sont autres que ses propres amis dans la réalité. Tout ceci, couplé au fait que *Gummo* ait été principalement tourné à Nashville, lieu où grandit le cinéaste, fait que ce dernier creuse et réinvente ses souvenirs d'enfance à partir d'un lieu et de personnes qui lui sont familiers. Les corps naissent donc de ses rêveries et deviennent un réceptacle de souvenirs individuels qui se verront être transcendés à l'image par le cinéaste. « Je voulais faire des films sur la façon dont j'ai grandi et sur les choses que j'ai vues et surtout fantasmées⁶¹ »

Mais ces corps sont également une réflexion sur un rapport au temps, à la mémoire et à l'identité. En effet, certains corps apparaissent en tant que figures plus axées sur une mémoire et une identité collective propre à la culture américaine. Ainsi l'on retrouve dans ses films des figures historiques américaines transgressées comme le sosie d'Abraham Lincoln dans *Mister Lonely*, ces jeunes garçons grossiers et travestis en cow-boys dans *Gummo* ou encore ces sœurs jumelles aux masques figés et inexpressifs, déguisée et ornée de coiffe amérindienne, rendant visite à un vieil homme blanc le soir de son anniversaire dans sa propre demeure, dans le court-

⁵⁹ Arnaud Widendaële « *Spring Breakers*, Harmony Korine », *Débordements*, Mars 2013 [en ligne] URL : <https://debordements.fr/spring-breakers-harmony-korine/>

⁶⁰ Interview de Harmony Korine au Late Show de David Letterman pour son film *Gummo* le 17 octobre 1997. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=nkOQ46F8MbQ&t=1020s>

⁶¹ Bruno Deruisseau, « Entretien-fleuve avec Harmony Korine l'ex-petit prodige du cinéma indépendant », *Les Inrockuptibles*, septembre 2017. URL : <https://www.lesinrocks.com/arts-et-scenes/entretien-avec-harmony-korine-ex-petit-prodige-du-cinema-independant-americain-118887-28-09-2017/> consulté le 2/05/2024

métrage aux teintes horribles, *Snowballs*, réalisé en 2011. Ce court-métrage est une évocation personnelle et décalée du mythe de l'Ouest, à travers la figure des indiens Navajos⁶². Nous pouvons donc entrevoir à travers la représentation de ces corps désormais iconisés, une réminiscence de l'histoire américaine de par ces figures populaires et historiques intégrées dans des espaces contemporains délabrés propices à la culture du « trash ». La *culture trash* est généralement présentée comme « s'appuyant sur des productions « vulgaires », de « mauvais goût », montrant des individus et des situations que le respect des normes de la bienséance et de la contenance de soi devraient théoriquement laisser dans les vestiaires de la comédie humaine⁶³ ».

Le procédé qu'opère Harmony Korine, en représentant des figures populaires et historiques dorénavant intégrés dans des milieux hostiles et insalubres tend vers une revisite de l'histoire américaine. On parle en effet d'une revisite lorsque l'on examine et inspecte à nouveau quelque chose ou tout simplement lorsque l'on se rend à nouveau quelque part⁶⁴. Le fait de revisiter rend compte d'un sujet ou d'un objet une nouvelle fois ainsi que sous un angle inédit afin de lui donner une nouvelle perception. C'est ce principe de la nouveauté et de la réinsertion dans un espace réel et familier qu'il est intéressant de noter pour bien définir cette notion de revisite opérée par Korine. Car en effet, ce dernier réinsère des corps incarnant la mémoire de personnalités qui ont existé ou qui demeurent toujours parmi les vivants dans une réalité discernable pour mieux venir bousculer et transgresser ces figures ainsi que les histoires qu'elles incarnent, donnant au spectateur une nouvelle vision, une revisite de ce qui s'apparente être un collage d'éléments propres à l'histoire américaine. Harmony Korine ferait de ces corps figurés une visite s'il dressait une simple représentation de ces figures sans charge transgressive et moralisatrice. Cependant, Korine transgresse non pas que leur représentation, mais également leur histoire en modifiant drastiquement la psyché propre à chaque personnalité, créant une bourrasque mémorielle. Ainsi, Abraham Lincoln rencontre Michael Jackson,

⁶² Synopsis officiel de *Snowballs*.

⁶³ Fabien Grajon, « Culture trash » *Publictionnaire*. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics. Août 2021. URL : <https://publictionnaire.huma-num.fr/notice/culture-trash>.

⁶⁴ Définition de CNRTL. Consulté le 15/05/2024

Charlie Chaplin entretient une relation avec Marilyn Monroe et le pape couche avec la Reine Élisabeth dans *Mister Lonely*. Mais encore, des amérindiennes passent une soirée d'anniversaire étrange avec un blanc américain obèse incarnant d'une certaine manière le colonialisme dans *Snowballs*. Harmony Korine procède donc à une récupération mémorielle afin d'en extirper des figures populaires accompagnées de leurs souvenirs pour venir en créer de nouveaux⁶⁵.



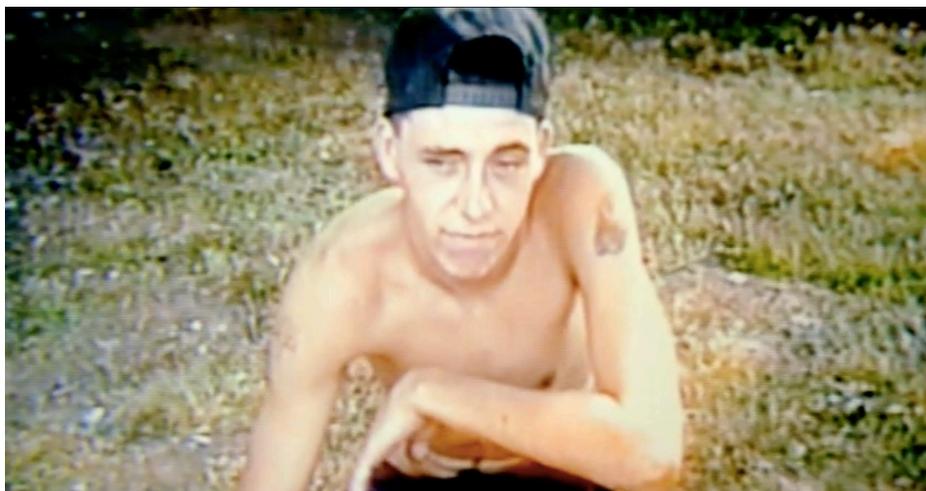
14. *Snowballs* (2011) Harmony Korine



15. *Mister Lonely* (2007) Harmony Korine

⁶⁵ Voir photogramme 14. Nous reviendrons sur cette thématique et l'approfondirons dans le chapitre « Réminiscence d'une Amérique archaïque ».

Plusieurs séquences dans *Gummo* soulignent ce processus de corps récupérés à travers la fragmentation numérique de ces multiples vidéos d'archives et ces nombreuses séquences filmées, et parfois refilmées, à la caméra analogique, présentant tout un panel de portraits d'habitants, de rednecks et d'enfants liés à la ville de Xenia. Pour Fabien Demangeot, « la réminiscence d'une Amérique archaïque, devient le leitmotiv d'une œuvre au nihilisme extrême qui interroge également notre propre propension au voyeurisme⁶⁶ ». Harmony Korine nous place en tant que visiteur et voyeur de ces lieux de mémoires et nous invite à la réflexion sur la situation et le devenir des personnages représentés dans une Amérique qualifiée de « white trash » où tout souvenir n'est qu'éphémère et transmutable.



16. *Gummo* (1997) Harmony Korine

⁶⁶ Fabien Demangeot, « *Trash Humpers* » d'Harmony Korine : Poétique de l'abjection, Le Rayon Vert, mai 2020, consulté le 02/08/2023 URL : <https://www.rayonvertcinema.org/trash-humpers-harmony-korine/>

1.4 : « White trash », esthétique d'un corps sali par la déviance

a. Le « poor white trash »

Lorsque Michael Harrington publie en 1962 *The Other America*, afin d'éveiller ses compatriotes à la misère des pauvres des Appalaches, il révèle une réalité largement occultée. Cet ouvrage dévoilant le fin fond de l'Amérique, cet autre côté longuement songé ou renié par les concitoyens, présente pour la première fois la figure du « poor white trash ». Pour Sylvie Laurent, auteure d'une thèse sur la figure du pauvre blanc américain, « le poor white trash » est celui que chacun connaît aux États-Unis mais dont il est convenu de taire le nom. « Prononcer ces mots revient à exprimer une haine sociale inavouable : un blanc, parce que pauvre, serait un déchet, un tas d'« ordures », en anglais « trash » »⁶⁷. Cette désignation qualifierait un individu en marge de la société, portant sur lui l'échec social, la honte et le stigmate d'une personnalité déshonorante voire déviante. Selon Sylvie Laurent, les « poor white trash » sont les plus « misérables des Blancs », personnifiant jusqu'à l'extrême, la pauvreté de la population blanche qui est, « racialement destinée à prospérer⁶⁸ ». Élaborant à la fois un épouvantail social et une figure équivoque de la marginalité, l'humanité de ce personnage est souvent mis en doute et son éloignement du reste de la société est justifié par son inaptitude à se conformer aux impératifs de la collectivité. Criminalité, alcoolisme, licence sexuelle et perversions familiales sont les tares comportementales qui caractérisent, pour cette dernière, une « sous-classe » perçue comme dangereuse. C'est ainsi que le caractère déviant, haineux et provocateur de ces déclassés de l'Amérique inspire considérablement Harmony Korine pour mettre en pratique une esthétique sale et anxiogène poussée à son

⁶⁷ Sylvie Laurent, «Le « Poor white trash » ou la pauvreté odieuse du blanc américain», août 2009, <https://www.cairn.info/revue-francaise-d-etudes-americaines-2009-2-page-79.htm?contenu=article>, consulté le 04/08/2023

⁶⁸ Ibid

paroxysme par le biais du comportement de ces pauvres blancs du sud des États-Unis.

b. Un corps propice à la consommation

Pour Sylvie Laurent, « la « sous culture » des blancs déchus devient un produit de consommation et même une esthétique, proche de l'idée du « kitsch » »⁶⁹. Contrairement à ceux de *Gummo*, les corps « trop » parfaits dans *Spring Breakers*, reviennent sur cette idée de produit de consommation. Ces corps sont littéralement fabriqués par le cinéaste qui se joue des clichés en les modifiant et en les transgressant jusqu'à leur exacerbation. Ces enveloppes corporelles sont prédestinées à notre regard voyeuriste et notre désir pathologique d'en découvrir davantage.

Par ailleurs, le film *Spring Breakers* serait né d'une obsession pour le cinéaste envers l'imagerie de la fête et de la débauche de ces étudiants en quête de sensation. Il y a une véritable fixation fétichiste de la part de Korine qui collectionne des photographies et des pages de magazines liés à ces fêtes étudiantes. « J'avais cette vision de filles en maillot fluor, portant des lunettes de ski et dépouillant des touristes obèses. À partir de cette image, j'ai écrit un récit⁷⁰ »

Son cinquième long métrage proviendrait donc d'une idée de déploiement de ces images, de leur donner du mouvement. Ainsi, le corps serait une composante propre à une consommation individuelle et un fantasme enfoui pour le cinéaste mais également pour le spectateur. En effet, Korine s'amuse avec cette idée de fantasme et d'illusion hédoniste dès l'introduction du film. Dans les premières images de *Spring Breakers* figurent les corps de jeunes gens en maillots de bain, se soulant, s'étreignant, dansant sur une plage ensoleillée de Floride.

⁶⁹ Sylvie Laurent, « Le « Poor white trash » ou la pauvreté odieuse du blanc américain », août 2009, <https://www.cairn.info/revue-francaise-d-etudes-americaines-2009-2-page-79.htm?contenu=article>, consulté le 04/08/2023

⁷⁰ Bruno Deruisseau, « Entretien-fleuve avec Harmony Korine l'ex-petit prodige du cinéma indépendant », *Les Inrockuptibles*, septembre 2017.

On retrouve une composante sexy dès le début du film, des ralentis sur des fesses, des femmes à moitié nue, d'autres qui mangent des sorbets fusées le regard fixé sur la caméra. Le corps assume un rôle de substitut explicite qui se joue de l'attente du spectateur et cherche à le faire déréaliser. En effet, le spectateur ne se retrouve plus face à une scène de débauche dans tout ce qu'elle a de plus trivial à représenter, mais bel et bien face à une invitation hypnotique de s'intégrer avec ces corps dans leur folie festive⁷¹. Les techniques, le montage et la tonalité de l'image en font une séquence proche d'une publicité ou d'un clip vidéo attribué au Spring Break dont les événements seraient poussés jusqu'à leur paroxysme. On retrouve de nombreux ralentis insistant sur les « produits » qui nous sont présentés, des inserts de plans en rythme avec le titre *Scary Monsters And Nice Sprites* de Skrillex qui est extra diégétique à l'image. Ce qui entre en lien avec cet aspect clipesque de la séquence, c'est également le fait qu'il n'y ait aucun son intra diégétique couplé avec la musique. Cette dernière prend le dessus sur l'image qui se soumet à son rythme et à sa tonalité par le biais du montage. Les couleurs, aux teintes roses et jaunes pastel légèrement édulcorées, participent à créer un univers alléchant et hypnotisant pour le spectateur. Cependant, à l'inverse d'une publicité, cette séquence d'introduction ne vend pas les mérites de son produit, le Spring break. Korine se moque ouvertement de notre attente face à qui est montré et ce qui s'apprête à être représenté ultérieurement dans le film. Ce que représente le cinéaste dans cette introduction, c'est notre approbation de la débauche, aveuglé par ces corps nus et transpirants, ce soleil cuisant et tout cet alcool versé à la caméra, quelque part au spectateur, finissant par se retrouver ivre et hypnotisé. Le corps est vecteur de cette consommation aveugle. De plus, la caméra sépare ces individus faisant la fête sur la plage et le spectateur et crée une sorte de vitrine dévoilant ces corps conçus pour la consommation, prêt à aguicher notre regard.

⁷¹ Voir photogramme 17, 18 et 19.



17. 18. 19. *Spring Breakers* (2012) Harmony Korine

c. Portraits de l'Amérique « white trash »

Les corps dans les films de Korine portent par leur physique ainsi que leur apparence, cette honte et cette déviance via une esthétique expressive. On y retrouve par exemple dans *Gummo* ces coupes de cheveux négligés avec des coupes mulets, des trous parmi la masse capillaire, des couleurs peroxydées et flashy et tout un panel de difformités. Il y a également cette nudité à outrance avec ses nombreux torses nus, des corps maigres et pales, des dentitions de mauvais augure ainsi que des peaux encrassées, fripées et rougeâtres.



20. 21. *Gummo* (1997) Harmony Korine

Plusieurs séquences de *Gummo* brisent la narration du film et nous confrontent à divers portraits de personnages directement liés à cette Amérique « white trash ». Certaines présentent des individus à l'allure loufoque et décalée comme cette séquence filmée, proche de l'esthétique d'une émission que l'on pourrait voir sur la chaîne MTV, représentant une dame albinos qui danse et se présente en dévoilant ses critères masculins pour trouver la « bonne personne ». Elle déclare, « I like men that are very sensitive that will sit down and watch a good movie with me, won't hit on me, will love me. I like men that either have blond hair, blue eyes or black or brown hair. Actually, the eyes, it really doesn't matter. ». Avec ce portrait Korine brise la distance avec le spectateur par le regard face caméra de l'actrice. En réalité, c'est à Korine qu'elle s'adresse dans un jeu de complicité.

Enfin, toujours enjouée, et sans ruptures de ton, elle nous explique sa malformation dès sa naissance. Elle dit être née sans aucun doigt de pieds. Puis cut. Korine intercale cette séquence sans se soucier de donner du sens à cette scène, ce qui lui importe est de faire le portrait d'une jeune femme au physique atypique, de représenter son humanité, ses sentiments et de lui offrir la place qu'elle mérite dans sa fiction.



22. *Gummo* (1997) Harmony Korine

Une autre séquence de *Gummo* présente deux garçons côte à côte sur un canapé. L'un d'eux est joué par Harmony Korine lui-même, dans une situation d'ivresse⁷², se livrant à un personnage nain et afro-américain. Cette scène sort de nulle part, crée une sorte d'entracte dans la continuité narrative et représente toute la dimension absurde que contient *Gummo*. Korine se lance dans un monologue dans lequel il explique sa situation familiale dans les détails les plus stupides et sordides. Il nous dit que sa mère est une sage-femme lesbienne, et qu'il jouait aux billes sur son ventre, jeu qui lui rapportait cinq dollars ou, à l'inverse, un coup de brosse à cheveux s'il perdait. Il enchaîne sur la ménopause précoce de sa mère et continue de délirer sur sa situation familiale. Le nain tout à coup prend la parole et lui livre son homosexualité. Alors que Korine s'assoupit, une coupe advient et il va commencer à lui toucher la poitrine, puis le visage, mettant réellement mal à l'aise son acolyte de soirée. Pour la première fois Korine va le regarder dans les yeux et va lui demander s'il peut l'embrasser : réponse négative catégorique. Il va tout de même insister bien que l'autre personnage le repousse à plusieurs reprises. Enfin, le personnage joué par Korine commencera à évoquer son mal-être existentiel ainsi que son manque affectif, et déclare notamment avoir subi de nombreux abus sexuels. La séquence se clôturera par un câlin, puis Korine, nommé « boy on the couch » dans les crédits du film, se salit en se versant de la bière sur son visage avant de dire la phrase « I'll die in this couch with you ». Ce dernier souffre tellement qu'il n'a plus grand-chose à perdre si ce n'est l'acceptation de sa personne et son adhésion avec quelqu'un d'autre. Le personnage joué par Korine le dit lui-même, ce garçon fragile sur le canapé est prêt à mourir sur place. De plus, le cinéaste brise une nouvelle fois la distance entre le film et le spectateur dans la mesure où la frontière entre le personnage qu'il joue et lui-même est ambiguë. En effet, il joue ce personnage ivre en étant lui-même sous ivresse donnant à voir une véracité de certains agissements comme son corps se basculant de haut en bas, le fait qu'il ait du mal à articuler certains mots ou encore l'exécution de gestes absurdes tels que caresser la poitrine de l'autre garçon et se

⁷² Voir photogramme 23. Le réalisateur Harmony Korine était réellement saoul et a filmé cette séquence le dernier jour du tournage de *Gummo*.

verser sur le visage la bouteille de bière qu'il tient dans sa main, probablement improvisé sur l'instant par le cinéaste. Dans tous les cas, ces séquences montrent une nouvelle fois que dans ces contrées lointaines des Etats-Unis sommeille à la fois une abjection mais également une fragilité. Le film représente des personnages, certes absurdes et loufoques, mais non dénués de sentiments et d'une profonde humanité.



23. *Gummo* (1997) Harmony Korine

En revanche, d'autres séquences présentent des individus tout à fait méprisables comme cette bande de rednecks racontant leurs actes sordides de tortures de chats dans les moindres détails et leur haine envers la communauté afro-américaine. Korine raccorde une scène plus tard avec plusieurs plans d'un chaton blanc mort, dont la dépouille est infestée par les mouches, raccordant sur quatre rednecks eux aussi sur leur porche, parlant des innombrables portées de chatons dans le quartier. Ils nous exposent différentes techniques que leurs amis utilisent pour tuer les chats, et en rient. Une autre séquence présente un homme au visage flouté au discours homophobe et pédophile. Par ailleurs, cette séquence contient des procédés techniques et esthétiques propres au reportage. De par son visage flouté et sa voix trafiquée vers les aigus⁷³, cet homme infâme voit son identité être cachée au reste du monde. Par ailleurs, l'individu est filmé en plan rapproché, face caméra, devant ce qui semble être sa maison, comme si la frontière de sa propriété privée ne devait pas être dépassée, mettant directement à l'écart le cinéaste et l'intimité dont il nous

⁷³ Voir photogramme 24.

faisait part jusqu'à présent quant à la représentation de ces rednecks. Cette séquence semble donc hors du film, tel un fragment de vidéo d'archives retrouvé que le cinéaste aurait directement collé à son film afin de distraire le spectateur par le discours terrible de cette personne dont on ne peut voir le visage et avoir la certitude qu'il soit bel et bien ancré dans la diégèse. Harmony Korine nous donne à voir les comportements de ces déviants avec un attrait si réaliste que nous nous questionnons en tant que spectateurs sur la véracité de ces discours qui avoisinent le cinéma documentaire et le reportage.



24. *Gummo* (1997) Harmony Korine

Un autre portrait présente un adolescent, Tummler, un des protagonistes de *Gummo* dont le mal-être existentiel tend vers les pensées suicidaires.⁷⁴ Ce dernier nous fait part que cette vie, dans laquelle il est figé, n'est pas faite pour lui. *Gummo* montre à quel point certains individus baignent dans une honte et un profond mal-être car ils n'ont pas choisi de faire partie de cette « sous-classe » délétère.

⁷⁴ Voir photogramme 25 dans lequel Tummler se confie sur ses pensées suicidaires à travers un fragment vidéo. Nous approfondirons cette séquence dans le chapitre « Dimension intime de l'image vidéo ».



25. *Gummo* (1997) Harmony Korine

À l'inverse, les protagonistes de *Trash Humpers* assument leur caractère décadent et s'en exaltent. Raphaël Niewwsjer parle de ces personnages en déclarant :

La rédemption du monde blanc passe chez Harmony Korine par l'acceptation du trash qui le constitue [...] Le fardeau de l'homme blanc est de porter le stigmate de la destruction fondatrice, de s'en faire un visage, d'animer et d'habiter les ruines.⁷⁵

Une des séquences les plus marquantes du film est le monologue d'Harmony Korine, jouant le rôle d'un des trois vieillards, qui vante les mérites à être un éternel laissé-pour-compte, prônant leur liberté d'être des inadaptés qui ne se sont jamais pliés aux conventions sociales. *Trash Humpers* est une sorte de revanche de ces marginaux, de ces « poor white trash » qui détruisent avec jubilation tout ce qui erre autour d'eux. Avec ces masques comme seconde peau, ils peuvent jouir sans entraves de leur mutation sur fond de déviance et d'anéantissement.

⁷⁵ Raphaël Nieuwjaer, « Les anti corps », *Débordements*, septembre 2013, <https://www.debordements.fr/Les-anti-corps>, consulté le 01/08/2023

d. Dans l'intimité du « Poor white trash »

Dans *Julien Donkey-Boy*, la représentation de cette Amérique « trash » passe par le stéréotype de la famille américaine blanche mais qui, cependant, a échoué sur tous les niveaux. Ce foyer familial est littéralement l'antithèse de ce que l'on surnomme le rêve américain⁷⁶. On y retrouve un père de famille veuf et dépressif, qui se drogue avec des médicaments ou en inhalant de la colle et qui maltraite ces enfants en les ridiculisant ou en les mésestimant.

Nous retrouvons une séquence dans le film où le père, incarné par Werner Herzog, demande au fils aîné de danser pour lui tout en portant une robe de sa défunte femme contre de l'argent. Ce fils aîné du nom de Chris, est martyrisé par le père qui veut à tout prix faire de lui un athlète de haut niveau en n'hésitant pas à utiliser des méthodes sordides mettant son fils hors de ses capacités jusqu'à l'épuisement physique et mental. La relation de Julien avec son père ne déroge pas à la règle puisque ce dernier profite de la vulnérabilité de son fils atteint du trouble schizophrène afin qu'il s'inflige du mal par lui-même. Ici, le père représente cette honte sociale et cet échec au sein de ce foyer familial qu'il n'a pas réussi à solidifier. Par ailleurs, il extériorise son mal-être par un procédé auto-destructeur à la fois pour lui qu'à ses enfants. En effet, son corps devient une matière à expérimenter, tel un cobaye, il recherche ici les limites de l'extase et de l'état second en essayant diverses drogues.⁷⁷ De plus, il maltraite et repousse les limites de ses enfants physiquement et verbalement, telle une volonté de modeler leur quotidien vers une nature décadente propre à l'image de leur vie de famille. Le père ne se rend pas compte qu'en cherchant à améliorer les conditions physiques et mentales et ces enfants, il entraîne en vérité l'effet inverse en les tenant dans une paralysie sociale, empêchant leur émancipation.

⁷⁶ L'expression « rêve américain » est utilisée pour la première fois par James Truslow Adams dans son livre *The Epic of America* (1931). Elle signifie alors l'accès aux libertés fondamentales et l'ascension sociale par le mérite. Wikipédia [en ligne] consulté le 5/02/2024

⁷⁷ Voir photogramme 26.



26. *Julien Donkey-Boy* (1999) Harmony Korine

Le père est dénué de tout sens moral, semble inconscient de sa propre condition ainsi que du chaos qui siège dans sa vie familiale. Il incarne cet autre côté de l'Amérique, perdue, tourmentée, à l'avenir incertain et baigné dans un profond déni. En ce qui concerne Pearl, la fille de la famille, elle est enceinte de plusieurs mois et s'inquiète de son accouchement au sein de ce foyer chaotique. Par ailleurs, nous ne connaissons pas le véritable père de l'enfant de Pearl, bien que le film sous-entend qu'elle serait enceinte de son frère Julien. Il est une nouvelle fois question d'inceste à l'intérieur de ce milieu social en déclin.

Harmony Korine nous plonge au sein de cette Amérique « trash » dans ce foyer familial nauséabond aux relations atroces et incestueuses que nous aimerions continuer à ignorer. À l'inverse de *Gummo* ou encore de *Spring Breakers*, le cinéaste opte pour une esthétique réaliste filmée selon la doctrine du Dogme95 qui permet une image et un son sans artifices libérant à l'environnement et au corps du « poor white trash » tout le naturalisme de sa médiocrité. Lancé en 1995 sous l'impulsion de plusieurs cinéastes danois dont Lars Von Trier et Thomas Vinterberg qui incarneront les chefs de file, le dogme 95 est un mouvement cinématographique lancé en tant qu'affront aux superproductions anglo-saxonnes et à l'utilisation abusive d'artifices et d'effets spéciaux aboutissant à des produits lénifiants et impersonnels. Ce collectif repose donc sur un rejet commun, celui « d'une "certaine tendance" du cinéma

d'aujourd'hui : superficielle, illusionniste, décadente, individualiste et bourgeoise ⁷⁸». Leur engagement se veut mystique en ce qu'il impose, un carcan de règles pour l'élaboration d'œuvres créées dans la contrainte et l'exaltation, dans la privation de toutes facilités d'écriture, afin que surgisse une vérité nouvelle⁷⁹. Le but du Dogme95 est donc de revenir à une sobriété formelle plus expressive, plus originale et jugée plus apte à exprimer les enjeux artistiques contemporains.

e. Les « freaks » modernes

Dans *Trash Humpers* et *Spring Breakers*, on sort du cadre intimiste de *Gummo* et *Julien Donkey-Boy*. Les corps se déploient au coeur de cette Amérique trash tels des germes et font voyager les spectateurs dans ces contrées lointaines. On retrouve des banlieues sales et incongrues, des bas-côtés de routes, des dessous de ponts dans *Trash Humpers* et des plages polluées ainsi que des villas de luxe dont on comprend qu'elles ont été financées avec de l'argent sale dans *Spring Breakers*. Car en effet, ce voyage initiatique dans « l'autre côté » de l'Amérique, pour reprendre le terme de Michael Harrington, nous présente tout un panel de personnage et figures difformes qui ne jurent que par le politiquement incorrect. Lors de l'arrivée des adolescentes en Floride, *Spring Breakers* nous plonge dans un univers gangsta rap ensoleillé, aux couleurs édulcorées où nous retrouvons le personnage d'Alien, incarné par James Franco, un gangster local au look cubain. On retrouve plusieurs gangsters, tatoués de la tête aux pieds et ornés de bijoux. L'un d'eux est joué par l'artiste rappeur Gucci Mane ce qui nous renvoie à la culture hip-hop. Étant originaire de l'Alabama, ce dernier représente également la culture musicale du sud des États-Unis. Il y a également la présence de jumeaux, figure souvent présente dans les films de Korine, avec les frères Sidney et Thurman Sewell originaire du Tennessee, qui adoptent un comportement nonchalant et dérangeant dans le film. On retrouve également tout ce qui se réfère à la criminalité et à la délinquance, des armes à feu, de la drogue, de l'alcool, que les personnages s'efforcent à montrer tels des trophées. Les corps adoptent des comportements et des gestuelles artificiels, car en effet, tout n'est

⁷⁸ Vicent Pinel, *Genres et mouvements au cinéma*, Paris, Larousse, 2017

⁷⁹ Ibid

qu'artificialité et extravagance dans le film. Les corps tatoués, les Grillz⁸⁰, les armes, les guerres de gangs aux fondements parfois infimes jusqu'aux bikinis fluorescents de ces jeunes femmes et ces voitures de luxe. Tous ces artifices renforcent le caractère à la fois grotesque et insalubre de ces corps représentés.



27. *Spring Breakers* (2012) Harmony Korine

Dans *Trash Humpers*, on découvre toute une panoplie de personnages secondaires tout aussi dérangés les uns que les autres. On retrouve une nouvelle fois la figure des frères jumeaux, qui cette fois ne sont pas semblables physiquement mais sont rattachés physionomiquement, tel des frères siamois, par des collants couleurs chairs situés au niveau de leur crâne. Ces frères, tous deux vêtus d'uniformes chirurgicaux, se déplacent à deux d'une manière maladroite et sont forcés, dans le film, à déguster des pancakes au liquide vaisselle soigneusement préparée par Momma, la seule femme du groupe des *Humpers*. On constate également la présence d'un personnage que l'on verra plusieurs fois dans le film. Il s'agit d'un homme portant une minerve et un plâtre au bras et dont on ne connaît pas l'origine de sa blessure. Ce dernier retrouve les *Humpers* et enchaîne les « blagues » qui ne sont qu'une succession de propos grossiers, racistes et homophobes. On retrouvera ce même homme plus tard dans le film lorsque les *Humpers* s'incrument dans une

⁸⁰ Le grillz est une prothèse dentaire décorative fabriqué en métal précieux et est particulièrement à la mode dans la culture hip-hop depuis le début des années 80 aux États-Unis.

maison et étrangle à mort un individu. Cet homme à la minerve est situé à côté de la scène du crime et se mettra à rire continuellement et de façon peu naturelle, il ne semble même pas regarder l'homme se faire étrangler, ne lui vient pas en aide et paraît désaxé de la réalité.

Vers la fin du film, on nous présente un homme, torse nu et en surpoids allongés dans un lit avec une trompette. Face à lui, les *Humpers* l'écoutent raconter ses fabulations. On ne comprend pas ses propos qui semblent déséquilibrés et on peine à distinguer seulement ses grossièretés et ces mêmes notes de trompette jouées en boucle à la fin de ses phrases. On retrouvera plus tard le même homme assis dans un fauteuil, dans une séquence où il jouera avec une guitare acoustique désaccordée, chantant la même phrase grossière et misogyne en boucles : « you girl just suck large fat penis ». Il y a également la présence d'un petit garçon à lunettes portant une veste de costume, torturant un poupon au marteau avec un rire inquiétant sous les regards enjoué des *Humpers* qui l'encourage. Le personnage de Momma enseignera à ce même jeune garçon la manière dont on intègre un rasoir dans une pomme. Cette scène représente bel et bien cette éducation délétère que cette scission de l'Amérique aurait tendance à inculquer, entraînant ces enfants vers une délinquance certaine.

Trash Humpers représente un éventail de personnages absurdes et grotesques, souffrant de démence, que l'errance des personnages grimés en vieillard met en lumière. La déambulation destructrice de ces fervents défenseurs du chaos n'est qu'une revanche amère de cette Amérique « trash » ainsi que de ces personnages laissés aux oubliettes à l'image de déchets retrouvés sur le bas-côté d'une vieille route.

À travers cette collection de figures difformes et monstrueuses, nous pouvons établir un lien avec un film sorti une cinquantaine d'années avant le premier long-métrage de Korine. Il s'agit de *Freaks* de Tod Browning, réalisé en 1932. Tod Browning et Harmony Korine explorent tous deux le thème de la monstruosité d'une manière unique et provocante. Dans *Freaks*, Browning met en scène des personnages de cirque considérés comme des monstres en raison de leurs différences physiques. Cependant, le film va au-delà de la simple apparence physique pour montrer que la véritable monstruosité réside dans le comportement cruel et manipulateur des

prétendus "humains" envers les membres du cirque. De plus, les personnages de *Freaks* étaient de vrais monstres de foire, ce qui a suscité la controverse, le film s'étant fait interdire dans de nombreux pays pour le caractère répugnant et effrayant des individus représentés⁸¹. Dans les films de Korine, les personnages sont eux-mêmes des monstres sociaux, se livrant à des actes choquants et autodestructeurs. Korine met en lumière la monstruosité de l'humanité et la façon dont elle peut se manifester dans des environnements marginaux et désespérés. Ainsi, nous pouvons voir des personnages atteints de malformations physiques et mentales, de nanisme ainsi que des personnes manchotes et amputées.



28. *Freaks* (1932) Tod Browning



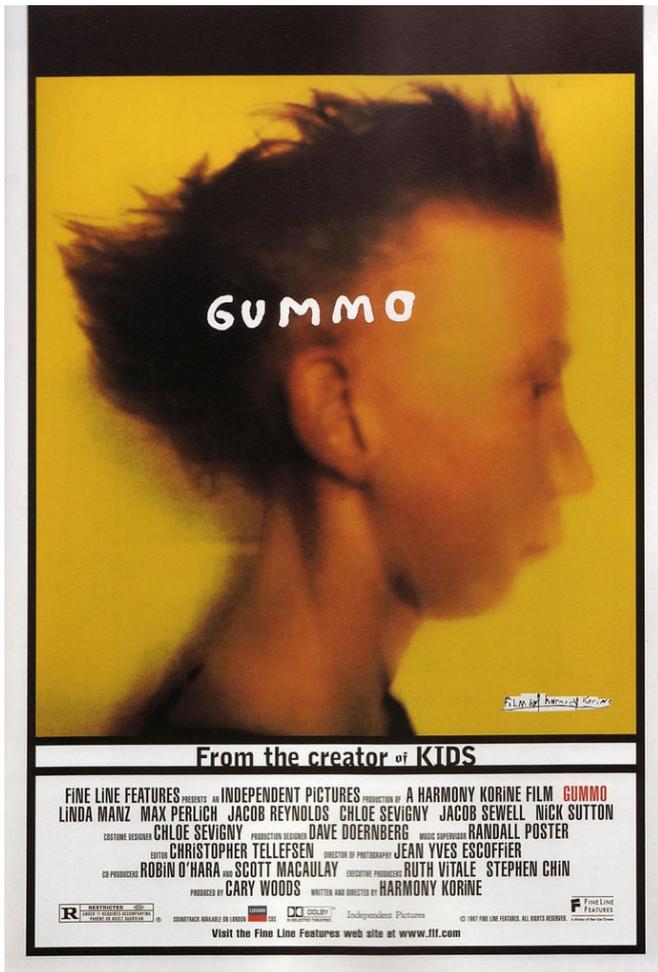
29. *Julien Donkey-Boy* (1999) Harmony Korine

⁸¹ Olivier Rachid Grim, *Mythes, monstres et cinéma. Aux confins de l'humanité*, Fontaine, Presse universitaire de Grenoble, 2008.

D'autre part, si *Freaks* traite d'une vengeance machiavélique, qui ne manque pas de pathos et d'horreur, et prend le parti pris des monstres, discriminés, moqués et escroqués par la méchante mais élégante Cléopâtre, qu'ils finissent par transformer en monstre mi-animal mi-humain, l'intention de Korine est tout autre à cet égard, et évite toute charge moralisatrice, en n'instaurant aucun jugement. Car là où Browning cherche la réhabilitation de ces monstres de foire en mettant en lumière leur humanité aux yeux du monde afin de les faire accepter en société, chez Harmony Korine, les figures monstrueuses se sont réhabilitées d'eux-mêmes en créant leurs propres codes, leur contre-société, quitte à se faire opprimer et à résider à l'écart de la société comme dans *Trash Humpers*. Cependant, en représentant ces corps ensevelis dans un monde régi par le chaos, Korine laisse émerger le pathos et la beauté qui se dégage de ces corps en opérant une poésie visuelle qui révèle leur étrangeté et les rend sublimes. Browning et Korine explorent la complexité de la condition humaine en montrant que la véritable monstruosité peut résider dans le comportement des prétendus "normaux" envers ceux qui sont considérés comme des monstres. Chez Korine, le cirque présent dans *Freaks*, c'est la société américaine où se côtoient désormais, bien que séparés par un mur social, tout un pan de civilisations dans leurs différences. De plus, à l'inverse de *Freaks*, Korine prend un virage plus contemporain sur la vision de ces corps intégrés dans cette Amérique « white-trash » en les faisant étaler la crasse et la dépravation tout en revendiquant leur droit à l'incongruité, comme la violence, qui n'est qu'une adaptation de la vie qui leur a été offerte dans cette marge aliénée de la société américaine. Enfin, le film de Browning et ceux de Korine défient les conventions cinématographiques en proposant des œuvres provocantes et dérangeantes qui poussent le spectateur à remettre en question ses propres perceptions de la normalité et de la monstruosité. En explorant les marges de la société et en mettant en lumière la fragilité des frontières entre la normalité et la marginalité, *Freaks* de Tod Browning et les films d'Harmony Korine offrent des perspectives uniques sur la condition humaine et la diversité de l'expérience humaine.

« J'ai passé les dix premières années de ma vie à traîner avec le clown, la femme à barbe, le cracheur de feu, l'acrobate, le magicien, le nain et les

forains. Une sorte de version flower power et carnavalesque du *Freaks* de Tod Browning⁸². »



Affiche de *Gummo* (1997) Harmony Korine⁸³

Affiche de *Freaks* (1932) Tod Browning⁸⁴

⁸² Bruno Deruisseau, « Entretien-fleuve avec Harmony Korine l'ex-petit prodige du cinéma indépendant », *Les Inrockuptibles*, septembre 2017. URL : <https://www.lesinrocks.com/arts-et-scenes/entretien-avec-harmony-korine-ex-petit-prodige-du-cinema-independant-americaain-118887-28-09-2017/> consulté le 2/05/2024

⁸³ Affiche originale de *Gummo* (1997) représentant un polaroid pris par Harmony Korine lors du tournage montrant l'acteur Jacob Reynold (Solomon) de profil.

⁸⁴ Affiche de *Freaks* (1932) à l'occasion d'une ressortie française dans les années 2000. Ces deux affiches présentes des similarités notamment pour ce qui est de mettre en lumière les difformités physiques des personnages en les représentant de profil et en floutant légèrement leur traits de visage. Par ailleurs, les personnages représentés dans ces affiches présentes des difformités semblables, visage en longueur, grandes oreilles, haut du crâne pointu et coupe de cheveux allant vers l'arrière.

Nous pouvons également aviser l'affiliation du travail de la représentation du corps monstrueux chez Korine avec le travail, cette fois-ci photographique, d'une autre artiste américaine : Diane Arbus. Né en 1923 à Greenwich Village, Diane Arbus à passer la majeure partie de sa vie à photographier des portraits de personnes en marge. Capturant une humanité brute et authentique, ses images suscitent des émotions intenses et remettent en question les normes sociales établies. À la fois provocante et controversée, Diane Arbus dresse les portraits intimes de la déjection de la société américaine tout en les normalisant. Ainsi nous pouvons y voir de la nudité, de la transidentité, du travestissement, des vieilles personnes, des nones, des enfants, brièvement, un large panel de figures participant à créer une certaine culture de la société américaine dans laquelle elle y intégrera les « freaks » comme elle-même aime les appeler :

« J'ai beaucoup photographié les phénomènes de foire. Ce furent les premiers sujets que j'ai photographiés et cela m'a toujours exaltée. (...) Il y a une qualité légendaire chez les freaks. Comme un personnage de conte de fées qui vous arrête pour vous demander la réponse à une énigme. La plupart des gens vivent dans la crainte d'être soumis à une expérience traumatisante. Les freaks sont déjà nés avec leur propre traumatisme. Ils ont déjà passé leur épreuve pour la vie. Ce sont des aristocrates. »⁸⁵

Diane Arbus porte ces personnes sur un piédestal en leur vouant une adoration particulière. En effet, elle met en avant ses sujets, avant même sa propre photographie, donnant une importance accrue à ses « freaks » tout en les incorporant dans la société. Les photographies de Diane Arbus révèlent toute l'étrangeté et la beauté de ces figures montreuses, leur donnant, à certains égards, une dimension fantastique voire mythologique tout en étant intégré dans la réalité. Elle fait des personnes atteintes de maladies mentales, des Drag Queen, des nains, des handicapées physiques, un mythe ancré dans la société américaine dans tout ce

⁸⁵ Doon Arbus, Marvin Israel, *Diane Arbus*, Paris, Éditions La Martinière / Le Jeu de Paume, 2011, p. 3.

qu'elle a de plus étrange et désespérée. C'est ce mythe de la marginalité, introduit par le travail photographique de Diane Arbus, que Harmony Korine réinterprètera à travers les personnages de ses films afin de remettre en question les conventions sociales et d'inviter le spectateur à réfléchir sur la complexité de l'humanité. Les travaux de Diane Arbus et d'Harmony Korine tendent à familiariser le spectateur avec ses figures monstrueuses s'intégrant progressivement dans nos sociétés contemporaines. En passant en premier lieu par le malaise, ces représentations gardent l'attention du spectateur, désormais confronté à identifier ses freaks pour en desceller leur ambiguïté et leur fragilité dans les signes qu'ils donnent de leur identité⁸⁶.



32. *Identical Twins*, Roselle, New Jersey (1967) Diane Arbus



33. *Gummo* (1997) Harmony Korine

⁸⁶ Anne Bertrand, « Qui a peur de Diane Arbus ? », *Vacarme*, Paris, Association Vacarme, p.97, 2005.



34. *Masked Woman In A Wheelchair* (1970) Diane Arbus⁸⁷



35. *Trash Humpers* (2009) Harmony Korine

⁸⁷ Cette photographie de Diane Arbus et ce photogramme issu de *Trash Humpers* se ressemblent grandement. On y voit des personnes masquées sur des fauteuils roulants. La photographie de Diane Arbus, représente un patient atteint de troubles mentaux, posant dans son fauteuil roulant, devant un asile psychiatrique, ce qui d'autre part, vient faire un lien avec *Trash Humpers* et ces personnages aliénés.

II - L'Amérique, entre géographie réaliste et territoire fantasmatique :

2.1 Modélisation de l'espace filmique

Les films d'Harmony Korine se caractérisent souvent par l'utilisation de l'espace de manière non conventionnelle. Dans ses œuvres, l'espace est souvent déformé, fragmenté ou désorientant, créant ainsi une atmosphère unique et parfois perturbante pour les spectateurs. Korine utilise l'espace pour explorer des thèmes tels que l'aliénation, la marginalité et la désillusion sociale. Ses décors et ses cadres contribuent à renforcer l'ambiance de ses films, offrant une expérience cinématographique immersive et parfois dérangeante. Dans cette partie nous analyserons comment Harmony Korine déploie des espaces corrosifs, vides et poreux, s'accaparant le peu d'humanités qu'elle renferme et dévoilant ce qui reste de la corporéité de ses détenus, on parlera alors d'une incorporation de l'espace. Enfin, nous examinerons également comment le cinéaste laisse apparaître des espaces, des lieux et des paysages en tant qu'aire de jeu soumis à une modélisation esthétique propice à une hybridation, emmenant la représentation de ces espaces entre réalisme et onirisme. Nous verrons également comment le cinéaste brouille les repères à travers le regard de la caméra et l'imaginaire du spectateur, en constituant ces espaces sur la notion du « non-lieu », dorénavant parsemé d'entités, de symboles et de mythes. En se basant sur des espaces réalistes, nous observerons comment Harmony Korine bascule progressivement hors de la frontière du réel, vers une représentation fantasmatique de ces espaces hybrides, jusqu'à un déploiement d'espaces plastiques abstraits et fantomatiques, définissant l'univers singulier du cinéaste.

Toutefois, avant de commencer cette analyse basée sur la représentation de l'espace dans certains films d'Harmony Korine, il me semble nécessaire de définir certaines notions telles que l'espace, terme à la fois important, vaste mais également

complexe par ses diverses dimensions théoriques. Mais également le lieu, élément souvent confondu avec l'espace. Nous nous baserons sur les définitions et concepts élaborés par André Gardies et Antoine Gaudin, me semblant tout à fait pertinents et en adéquation quant à notre analyse incluant la dimension plastique de l'espace.

Depuis les débuts de l'image cinématographique, avec les vues Lumière par exemple, l'espace a fait l'objet d'un composant souvent reliée au second plan, dans la mesure où l'on s'est toujours intéressé aux sujets intégrés dans le cadre et non à ce qui composent l'intérieur de ce même cadre, que cela soit par l'agencement d'objets autour des sujets représentés, ou encore de la puissance dynamique de l'image en mouvement⁸⁸. Pourtant, dans l'ouvrage intitulé *L'espace cinématographique : esthétique et dramaturgie*, Antoine Gaudin cite l'importance que constitue la réflexion sur l'espace au cinéma en tant que « enjeu majeur des réflexions esthétiques et philosophiques sur le cinéma, autour duquel s'articule toute l'histoire des formes filmiques⁸⁹ ». D'autre part, si l'espace fut une notion peu exploitée dans les études théoriques, cela peut s'expliquer par son apparence à la fois complexe, abstraite et sujette à la sensibilité de tout à chacun, dans la mesure où chaque personne peut identifier l'espace selon sa culture, sa réceptivité ou encore son acuité. En ce qui concerne la relation entre l'espace et le cinéma, elle est « consubstantielle » selon Antoine Gaudin. En outre, le cinéma serait dépendant de l'espace et inversement. L'image cinématographique a besoin de l'espace pour faire naître une narration, un fond qui prendrait forme en tant qu'élément essentiel à la dramaturgie. L'espace quant à lui, nécessite une instance capable de produire du mouvement afin d'affirmer son existence, le cinéma. À travers la création d'un flux d'images, le cinéma procurerait à l'espace un caractère tangible et une sensibilité. Par ailleurs, cette relation perpétuelle entre espace et cinéma ayant vu le jour dès l'apparition des premières images en mouvement, a donné naissance à plusieurs fonctionnalités que Antoine Gaudin cite dans son ouvrage. En effet, dans les films, l'espace peut être à la fois une donnée de la représentation dans la mesure où, comme nous l'avions dit précédemment, le cinéma retranscrit et capte de « l'espace ».

⁸⁸Antoine Gaudin, *L'espace cinématographique. Esthétique et dramaturgie*, Paris, Armand Colin, 2015. p.6

⁸⁹ Ibid, p.6.

Comme nous l'avons également émis plutôt, l'espace peut également être un problème d'ordre esthétique et dramaturgique, mais également, et c'est principalement cette fonctionnalité qui nous intéressera dans notre étude, une construction, mi-empirique, mi-imaginaire, résultant de l'interaction entre le film projeté et ses paramètres techniques qui viendront modéliser l'espace et le système perceptivo-cognitif du spectateur qui viendra par la suite alimenter l'imaginaire de ce dernier. Pour Antoine Gaudin, tourner un film, le mettre en scène, le sonoriser, le monter, « c'est toujours faire apparaître, découper, organiser, modeler un espace⁹⁰ ». Nous pouvons voir à travers cette troisième fonctionnalité de la relation espace-cinéma, qu'il s'agit d'une conceptualisation d'un espace d'ordre « filmique », qui tient de par sa plasticité, et que l'espace ne se résulte pas seulement d'un agencement de formes et d'objets capturé par l'oeil de la caméra. Dans l'ouvrage *L'Espace au cinéma*, André Gardies étudie l'espace faisant désormais l'objet de deux conceptions dominantes, à savoir : géographique et plastique⁹¹. Selon Gardies, l'espace géographique donnerait lieu à une approche thématique qui consisterait à « analyser un mode de représentation filmique de l'espace⁹² ». Cela peut se résulter à une analyse de motifs topographiques tels que la ville ou la nature, en liant cela à une esthétique propre d'une époque, d'un mouvement artistique ou d'un auteur. Cette approche nous intéressera dans un premier temps de notre analyse, notamment sur le fait que Harmony Korine représente dans son cinéma des espaces bien spécifiques, à la fois ésotériques et familiers, représentatif d'une époque et d'une certaine classe sociale. À travers cette conception, nous étudierons le sens profond et caché de ces espaces en tant que composante du contenu. L'espace plastique, quant à lui, serait directement lié au médium cinématographique et à ses paramètres (montage, étalonnage, pluralité des médiums utilisés, etc). Il s'agira d'analyser la composition plastique de l'image, ce que nous exécuterons dans un second temps au sein de cette partie.

Selon Antoine Gaudin, l'espace peut également être perçu comme une expérience qui s'exprime aux yeux du spectateur en se reposant sur ses paramètres

⁹⁰ André Gardies, *L'Espace au cinéma*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1993, p.6.

⁹¹ Ibid, p.11.

⁹² Ibid, p.11.

fondamentaux afin de faire ressentir « l'impression primordiale de l'espace qui mobilise le cinéma par le seul mouvement de ses images⁹³ ». En d'autres termes, l'espace serait un phénomène dynamique produit par le film tout en engageant le corps du spectateur, ce qui lui conférerait cette puissance plastique autonome, directement liée à la nature des images filmiques mais également « à leur mouvement, à leur être-sonore, et à leur rapport de succession⁹⁴ ». Le cinéma permettrait également une modélisation de l'espace par la nature et la matérialité des images filmiques, ce que Antoine Gaudin intitulera de « matériau-espace⁹⁵ ». En effet, nous démontrerons dans notre analyse comment l'esthétisation de l'espace chez Korine tend vers une modélisation de l'espace entre représentation réaliste et hybridation d'éléments découlant de l'onirisme. Mais également, nous démontrerons comment la nature frénétique des images chez le cinéaste, fait émerger des espaces en mutation qui incorporent les personnages qu'ils renferment. Nous analyserons également comment la modélisation des espaces dans le cinéma d'Harmony Korine crée des espaces qualifiés de « vécu⁹⁶ » en les mythifiant par l'intégration de figures mythiques, fantomatiques ou encore mémorielles, découlant de ces matériau-espaces. Ce que Antoine Gaudin appelle l'« espace vécu », c'est l'espace propre au cinéma où les « idées esthétiques donnent à éprouver et à penser des dimensions de ces espaces qui seraient inexprimables en dehors de ses images et de ses sons⁹⁷ ». Si l'on relie cette citation d'Antoine Gaudin au cinéma de Korine, la singularité du déploiement de ces espaces dans ses films, serait rattachée à l'esthétisation voire même à la sur-esthétisation (nous reprendrons ce terme plus tard dans l'analyse) d'un espace au départ réaliste, voyant ses traits être modélisés et transgressés par la suite à travers une esthétique provenant du fantasmatique.

Maintenant que nous avons exploré diverses fonctionnalités et conceptions liées à l'espace, qu'en est-il du lieu ? De son rapport avec l'espace ? Selon Antoine Gaudin,

⁹³ Antoine Gaudin, *L'espace cinématographique. Esthétique et dramaturgie*, Paris, Armand Colin, 2015. p.9

⁹⁴ Ibid, p.9.

⁹⁵ Ibid, p.8.

⁹⁶ Antoine Gaudin, *L'espace cinématographique. Esthétique et dramaturgie*, Paris, Armand Colin, 2015. p.8.

⁹⁷ Ibid, p.8.

au cinéma on parle d'espace pour « englober un lieu du récit⁹⁸ », ce qui laisse sous-entendre qu'un lieu ferait partie intégrante de l'espace dans la frontière du cadre, tout en y étant détaché, demeurant un objet indépendant à l'intérieur de l'image filmique. Antoine Gaudin qualifie le lieu comme un « espace-motif ⁹⁹», ce qui signifie que bien qu'il soit dissociable de l'espace, le lieu vient tout de même prendre forme à l'intérieur de ce dernier. De plus, le lieu possède une nature concrète et formelle qui viendra par la suite illustrer et contextualiser, en tant que motif, l'espace qui l'englobe. Selon André Gardies, « le lieu est un fragment d'espace et l'espace un ensemble de lieux¹⁰⁰ ». Le lieu serait donc un signifié spatial, possédant une identité spatiale, un caractère concret, susceptible de basculer dans nos sens. Le lieu est également porteur d'une propriété spatiale, dans la mesure où il actualise alors que l'espace matérialise. En effet, l'espace donne une structure, une matérialité, un physique. Le lieu quant à lui, vient agencer les objets concrets du monde physique, donc de l'espace. Dans un sens métaphorique, le lieu serait une figurine, l'espace serait le socle servant à structurer et à soutenir la matérialité de la figurine. André Gardies propose, dans son ouvrage, un autre sens métaphorique qui viendrait présenter le lieu comme un texte sur une page blanche qui représenterait l'espace. « L'espace, s'il est comme la langue, de l'ordre du système, il doit être construit¹⁰¹ ». L'espace serait donc le résultat d'une globalité spatiale alors que le lieu serait en lien direct avec le monde diététique, construit par l'ordre de la narration, offrant aux yeux du spectateur une réalité de perspective relié au système cognitif et au savoir antérieur de ce dernier. « Sitôt que l'on rentre dans le monde diététique, c'est un foisonnement d'objets qui s'offrent à l'oeil et à l'oreille¹⁰² ». Ce qui s'offre à l'oeil et l'oreille du spectateur, ce sont des objets locatifs comme une plaine, une montagne, une ville, une maison ou une rue déserte. Le lieu est donc nécessairement localisé et porteur de ses propres propriétés spatiales. Il peut également entrer dans le film comme porteur de son sens social ou attesté dans le monde de l'expérience humaine.

⁹⁸ Antoine Gaudin, *L'espace cinématographique. Esthétique et dramaturgie*, Paris, Armand Colin, 2015, p.9.

⁹⁹ Ibid, p.27.

¹⁰⁰ André Gardies, *L'Espace au cinéma*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1993. p.69.

¹⁰¹ Ibid, p.72.

¹⁰² Ibid, p.69.

Ainsi les maisons délabrées de Xenia dans *Gummo* ou les quartiers résidentiels désaffectés dans *Trash Humpers* sont des lieux qui témoignent d'une misère sociale et qui attestent du malheur de ses habitants. Les maisons décrépies de Xenia en tant que lieux faisant partie intégrante du monde diététique, ont les mêmes significations sociales que des maisons en ruine réelles. André Gardies explique ce caractère du lieu en tant que réalité intermédiaire en citant dans son ouvrage que « le lieu, tout en actualisant certaines propriétés de l'espace, puise donc une large part de son sens dans son indexation sur le réel¹⁰³ ». Ceci provient de fait que le lieu, par son caractère concret, nous renvoie à notre expérience du monde sensible, il provoque en nous un air familier qui fait que sa présence va de soi et semble naturelle dans le monde diététique. C'est ce que André Gardies surnomme le « caractère illusoire des lieux ». Par ailleurs, c'est de ce caractère fantasmatique dont Korine se servira dans ses films pour faire naître cette hybridation entre des lieux familiers pour le spectateur et des éléments surréalistes provenant de l'imaginaire du cinéaste, venant bousculer l'identification de l'espace.

Ainsi, le monde diégétique ne doit pas son existence à l'espace. En effet, ce sont avant tout les lieux qui donnent une matérialité au récit, lui permettant d'affirmer une dramaturgie par le biais de l'espace, à présent aménagé par les lieux.

Le monde diégétique ne connaît guère l'espace ; du moins ne le connaît-il que sous la forme de cette population d'objets singuliers que sont les lieux. Certes, parce qu'ils en sont la représentation, la figuration, la matérialisation perceptible, l'espace, avec eux, n'est jamais bien loin.¹⁰⁴

Cependant, selon Antoine Gaudin, « la question d'une puissance plastique de l'espace propre au cinéma reste aujourd'hui encore assez peu explorée¹⁰⁵ ». Dans le cas de notre étude sur l'œuvre d'Harmony Korine, on constate également un engouement autour d'éléments issus du devant de la scène, du premier plan du cadre, à savoir, de la corporéité de ces personnages marginalisés. Nous sommes plus à même de nous questionner autour de la présence de ces personnages ainsi que sur

¹⁰³ André Gardies, *L'Espace au cinéma*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1993, p.75.

¹⁰⁴ Ibid, p.89.

¹⁰⁵ Antoine Gaudin, *L'espace cinématographique. Esthétique et dramaturgie*, Paris, Armand Colin, 2015. p.9

leurs actes odieux, bizarres et chaotiques, représenté par une esthétique excessive, plutôt que sur l'espace, majoritairement vides et silencieux où évolue, ou désévolue dans le cadre des films de Korine, les personnages intégrés dans l'espace. Néanmoins, comme nous l'avons mentionné précédemment, l'espace plastique dans le cinéma de Korine est une instance essentielle pour faire apparaître toute une panoplie de personnages dans toute leur singularité. Également, Harmony Korine use de l'espace en tant que puissance dynamique de l'image en mouvement pour faire émerger, à travers de multiples expérimentations esthétiques par le biais des paramètres fournis par le cinéma, tout un déploiement d'espaces soumis à une sensibilité et à une vibration artistique pulsionnelle du cinéaste. En effet, en usant du caractère protéiforme de l'espace plastique, le cinéaste livre des images à la fois chaotiques, discordantes et sensibles à travers des effets de flous, des photographies d'images en mouvement, des ralentis, un montage fragmenté, des collages absurdes, une composition de l'image sur-expressive ainsi que de multiples effets de style (surimpression, pluralité des médiums utilisés, moirage numérique volontaire¹⁰⁶, etc.), prenant le contrôle de la surface de l'écran, et offrant aux yeux du spectateur un espace plastique amovible libre de toute transgression de l'image, notion au coeur du travail artistique d'Harmony Korine.

a. Le paysage chaotique comme milieu de vie

La question du paysage au cinéma est un sujet suscitant de nombreuses réflexions et analyses. Bien que pour certains théoriciens tels que Antoine Gaudin, le paysage est insuffisamment étudié, il joue néanmoins un rôle essentiel dans la construction de l'esthétique, allant jusqu'à générer une narration visuelle. À travers l'objectif du réalisateur, le paysage devient un élément narratif à part entière, capable de susciter des émotions, de refléter des thématiques et d'incarner des enjeux

¹⁰⁶ Le moiré est un effet de contraste changeant avec la déformation d'un objet, indépendamment des effets d'ombre. La méthode de moirage utilisée dans les films et photographies d'Harmony Korine résulte de la chaîne de traitement numérique d'une image. Un moirage peut apparaître soit à l'étape de la numérisation soit à l'étape de l'affichage. Dans le second cas, le moirage résulte de l'interférence entre la matrice de pixels de l'écran et la trame de l'objet affiché. Wikipédia [En ligne] consulté le 2/08/2024.

symboliques. L'exploration du paysage au cinéma soulève des questions fondamentales sur la relation entre l'homme et le paysage, mais également, sur la représentation de la nature, de l'espace et sur les différentes interprétations esthétiques et culturelles qui en découlent. Dans son ouvrage, *Faire corps avec le monde : de l'espace cinématographique comme milieu*, Benjamin Thomas présente une définition non exhaustive du paysage au cinéma. Il serait un plan « dénué de figures auquel il serait octroyé une durée assez longue pour que le regard le reçoive comme une *invitation* et non comme une *information*¹⁰⁷ ». Le spectateur est enveloppé dans ce paysage, tout comme les personnages du récit y sont intégrés. Tout en y engageant le corps du spectateur, le paysage devient alors « un espace vécu indissociable de l'espace physique naturel auquel nous appartenons¹⁰⁸ ». Nous emploierons ici le terme de paysage comme une portion d'espace terrestre que l'image filmique, à travers ces paramètres de composition, est en capacité de « paysagéfier¹⁰⁹ ». Selon André Gardies, le paysage n'a pas d'existence concrète dans l'espace filmique, c'est une notion qui se superpose à deux regards dotés d'un potentiel « paysager », celui de la caméra et celui de spectateur. Ainsi, le paysage est toujours « un acte spectatoriel et une possibilité d'interprétation¹¹⁰ ».

Dans ce spectacle naturel et formel, à l'intérieur duquel s'inscrivent des rapports sensoriels, se joue un réel paradoxe notamment entre le corps et son environnement. Nous pouvons nous questionner sur le contraste entre leur unification, par le sentiment d'appartenance qu'éprouve le corps face au monde qui l'entoure, ainsi que leur distance, voire leur séparation, le corps et le paysage étant deux notions bien distinctes. Jean Mottet, professeur d'esthétique du cinéma à la Sorbonne à Paris, se questionne sur l'intérêt que nous portons au paysage, sur le retour aux lieux ordinaires, sur notre sympathie pour le paysage dans sa banalité voire « du non-lieu,

¹⁰⁷ Benjamin Thomas, *Faire corps avec le monde ; de l'espace cinématographique comme milieu*, Belval, Circé, 2019.

¹⁰⁸ Antoine Gaudin, *L'espace cinématographique, esthétique et dramaturgie*, Paris, Armand Colin, Collection « Cinéma/ Arts Visuels », 2015, p.9.

¹⁰⁹ André Gardies, *L'Espace au cinéma*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1993, p.30.

¹¹⁰ Ibid, p.30.

entendu comme espace où l'habitabilité est à reconstruire¹¹¹ ». C'est cette notion du « non-lieu », d'un espace hors du temps et de sa reconstruction à travers des paysages détruits et ensevelis, que nous retiendrons pour illustrer la représentation d'un espace ayant désormais cédé sa place au chaos. En effet, ces éléments nous intéresseront pour cette étude afin d'étudier la question de l'espace chaotique présent dans *Gummo* ou encore *Trash Humpers* ainsi que de sa liaison au corps des personnages représentés.

Le film *Gummo* commence par la présentation du passage de la tornade dans un torrent d'images numériques bien agitées où la voix off du personnage de Solomon devient narratrice, expliquant certains détails de ce drame qui s'est abattu sur les habitants de Xenia. Décrivant des anecdotes sordides et morbides sur ce qu'il a vu durant la catastrophe naturelle, la séquence d'introduction ne nous montre que des fragments d'images vidéo de la tornade ou des instants de vie des habitants avant la catastrophe. Ce n'est qu'après l'introduction, lorsque la narration filmique revient au régime du présent, que le film présente progressivement toutes les conséquences de la tornade, à commencer par la représentation de tout un panel d'espaces en décomposition, sales, vides et détruits. Le film éprouve un réel sentiment anxiogène par le déploiement de ces paysages décrépits mêlés à ces personnages abjects aux corps dysmorphiques qui les habitent. Les paysages sont ici représentés en tant qu'espaces réalistes. Bien que *Gummo* ait été principalement tourné à Nashville dans le Tennessee, la ville de Xenia existe bel et bien et a subi le passage d'une violente tornade le 3 avril 1974¹¹². Cependant, rien n'indique visuellement dans le film que

¹¹¹ Jean Mottet (dir), *Les Paysages du cinéma*, France, Champ Vallon, Collection « Pays-Paysages », 1999, p.6.

¹¹² Cette tornade s'est déroulée suite à ce que l'on surnomme le *Super Outbreak*, l'éruption de tornades la plus importante jamais enregistré en vingt-quatre heures aux Etats-Unis. Plus de 140 tornades ont frappés treize États et ont causés la mort d'environ 330 personnes. La tornade qui frappa la ville Xenia en Ohio fut la plus meurtrière de toute l'éruption de tornades du 3-4 avril 1974, tuant trente-deux personnes et détruisant une bonne partie de la ville. Bruce Boyd, un résident de 16 ans, put filmer pendant une minute la tornade à l'aide de sa caméra super 8. On peut voir dans cette vidéo les tourbillons multiples de la tornade. Cette dernière est disponible sur Youtube et nous rappelle de manière évidente la scène d'introduction de *Gummo* (1997). Bruce Boyd, « Xenia Ohio Tornado », Youtube, mise en ligne le 28/08/2007, consulté le 10 juin 2024, URL : https://www.youtube.com/watch?v=r-9HBpHN_uY

nous nous trouvons à Xenia, bien que la ville qui est déployée soit à moitié détruite. Harmony Korine représente cet espace inspiré de fait divers bel et bien réel dans une autre spatio temporalité. Il ancre ces personnages dans un espace minutieusement choisi pour son contexte et sa situation, un espace détruit et insécurisé où tout est à reconstruire. Les espaces désaffectés de Xenia suite au passage de la tornade sont idylliques et adéquats pour raconter la vie et le quotidien de ces survivants de manière brute, décousue et surtout sans artifices. Cependant Harmony Korine, cinéaste faisant ingénieusement preuve de paradoxe à travers ses films, use de son imaginaire et fait flirter le réalisme des paysages qu'il représente avec un certain onirisme sous-jacent. En effet, le paysage apparaît comme un espace hors du temps, comme une dimension parallèle, un monde enfoui voire dystopique. Le fait de ne pas positionner visuellement le récit géographiquement, ouvre les portes vers un imaginaire esthétique en ce qui concerne l'espace. L'une des séquences d'ouverture de *Gummo* présente l'un des personnages récurrents du film, un garçon torse nu, muet et coiffé d'une cagoule rose aux oreilles de lapin appelé Bunny Boy dans les crédits du film.



36. *Gummo* (1997) Harmony Korine

Ce garçon déambule au milieu de déchets, entre les grilles d'une passerelle au-dessus d'une route périphérique. Au milieu de ces grillages, il marche, urine, crache, fume une cigarette, violente la grille en y donnant des coups et en s'y balançant. Dans cette séquence, l'espace s'empare de ce personnage chétif qui y est intégré en l'emprisonnant dans ces grilles, en le déshumanisant et en le réduisant à une forme de bestialité. Par ailleurs cette séquence prend vie aux côtés de la chanson *I Love My Little Rooster*¹¹³ d'Almeda Riddle, une chanteuse folk américaine née dans l'Arkansas. Cette chanson folklorique passe progressivement en revue, à travers la répétition d'une même phrase et d'un même refrain, divers animaux tels que le coq, la poule, le cochon ou le canard, que la chanteuse dit qu'elle chérit sous un laurier vert tout en imitant leur bruit. Cette comptine se lie parfaitement à cette séquence post-introduction où l'on retrouve ce garçon amaigri, lui-même déguisé en animal et réduit à une certaine animalité que les paroles de cette chanson en fond viennent maintenir et confirmer.

Quant aux personnages de *Trash Humpers*, ils vouent un culte aux déchets qui font partie intégrante de ces paysages aux aspects post-apocalyptiques. De plus, le film *Trash Humpers* utilise un procédé de found footage. Initialement, le terme « found footage », en français, « enregistrement trouvé » ou « images trouvées », est employé pour évoquer un réemploi, un recyclage d'images, souvent d'archives, dont l'objectif est de recréer un film par la suite. Ces techniques sont souvent utilisés dans le cinéma expérimental, notamment d'avant-garde, et le cinéma documentaire. Avec le temps, le concept du found footage s'est étendu avec un caractère plus illusoire dans le cinéma de fiction devenant un sous-genre à part entière dans le cinéma horrifique avec notamment des films tels que *Cannibal Holocaust* de Ruggero Deodato, sorti en 1980, ou encore *The Blair Witch Project* sorti en 1999 et réalisé par Daniel Myrick et Eduardo Sanchez. Le found footage, aujourd'hui spécifique au genre horrifique, présente des films comme étant des enregistrements vidéo bien réels en utilisant un procédé de récupération d'images, la plupart du temps filmées par les protagonistes de l'histoire dans un point de vue à la première personne. Les

¹¹³ Lenika Cruz, « Track of the Day: 'My Little Rooster' by Almeda Riddle », *The Atlantic*, août 2016, consulté le 12/06/2024. URL : <https://www.theatlantic.com/culture/archive/2016/08/track-of-the-day-my-little-rooster-by-almeda-riddle/623261/>

images retrouvées sont généralement prises sur le vif et embarquent avec elles des caractéristiques techniques propres à l'amateurisme, « la caméra tremblante offrant son seul point de vue¹¹⁴ ». Ainsi l'on retrouve une image et un son volontairement dégradés, un cadrage aléatoire, un objectif parasité par la poussière, l'eau et autres matières, une imprécision de la mise au point ou encore, une obstruction de la vision par un avant-plan envahissant. Toutes ces caractéristiques participent donc à une esthétique « sale¹¹⁵ » qui renforce l'effet vertigineux des oeuvres cinématographiques et le malaise chez le spectateur. *Trash Humpers* est donc filmé avec un point de vue intradiégétique donnant à voir les obsessions visuelles de l'un des personnages à la fois protagonistes et caméraman à travers ces images retrouvées. On y voit à plusieurs reprises dans le film de longs plans cadrés sur des objets relatifs à la saleté tel qu'un WC au milieu de la verdure ou d'une plaque d'égout. Ce goût de l'insalubre filmé en caméra VHS dans un dispositif de found-footage renforce par ailleurs cette idée d'une certaine « esthétique du déchet¹¹⁶ ». Par ailleurs, ces plans sont cadrés par le personnage joué par Harmony Korine. On retrouve alors un dispositif métaphysique sur les obsessions du cadreur, fictives, couplées aux intentions du cinéaste, réelles, démontrant un véritable fétichisme pour la crasse et les ordures qui parsèment le paysage du film.¹¹⁷

¹¹⁴ Stéphane Bex, *Terreur du voir : l'expérience found footage*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, Collection « Débords », 2016, p.11.

¹¹⁵ Alain Boillat, « L'inquiétante étrangeté du found footage horrifique : une approche théorique du programme « P.O.V » de l'édition 2012 du NIFFF », *Décadrages*, n°21-22, 2012, p.146-165.

¹¹⁶ Utilisateur anonyme, « Found footage : entretien avec Stéphane Bex », *Overblog*, octobre 2016, consulté le 12/06/2024. URL : <http://alphaville60.overblog.com/2016/10/found-footage-entretien-avec-stephane-bex.html>

¹¹⁷ Voir photogramme 37 et 38 montrant l'obsession avec un regard à la première personne, l'obsession d'objets en lien avec l'insalubre, exposant ici une plaque d'égout et des toilettes, potentielle référence à la *Fontaine* de Marcel Duchamp.



37. 38. *Trash Humpers* (2009) Harmony Korine

Les personnages de *Trash Humpers* déambulent dehors en compagnie de ces déchets dans la moisissure et les débris d'un vieux quartier résidentiel. Ils semblent sans domicile fixe et leur principale activité semble être d'errer dans ces espaces industriels laissés à l'abandon à la manière d'un road movie, un sous-genre cinématographique mettant en scène un ou plusieurs personnages qui prennent la route (en anglais américain *to hit the road*) pour se libérer d'un espace clos et contraignant et atteindre une destination mythique ou inconnue¹¹⁸, mais cette fois-ci représenté sans route et sans destination. Ces personnages restent et demeurent prisonniers de ces espaces. En revanche, leur errance les emmène à rencontrer d'autres résidents de ces contrées lointaines des États-Unis tous aussi aliénés les uns que les autres. Ces personnages semblent, à la manière du Bunny Boy dans *Gummo*,

¹¹⁸ Walter Moser, « Présentation. Le road movie : un genre issu d'une constellation moderne de locomotion et de médiomotion », *Cinémas : revue d'études cinématographiques/ Cinémas: Journal of Film Studies*, vol. 18, 2008, p. 7-30.

bloqués dans ces espaces où ne figure aucune issue de secours. Leur seule porte de sortie est de se confondre progressivement avec les amas d'ordures, avec lesquelles les personnages de *Trash Humpers* finiront par s'accoupler. On constate alors une vision post-apocalyptique de par le chaos et l'insalubre présent dans chaque coin de rue, du vide qui occupe ses espaces désormais sans vivacité, mais également une représentation infernale de par les comportements étranges, vulgaires, ravageurs et animale de ces personnages, allant de la luxure présente sur des éléments incongrus, comme ces ordures, jusqu'à la représentation de tout un panel de personnages atteints de troubles mentaux. Le paysage de *Trash Humpers* se transforme en une sorte d'asile psychiatrique en ruine, privée de ses murs, mais toutefois étendue dans l'espace où ses occupants peuvent désormais déambuler en toute liberté. *Trash Humpers* plonge le spectateur dans les limbes de l'Amérique où ses habitants, les damnés américains, ont acquis une liberté sans précédente qui les encouragera d'autant plus à transgresser et affronter leurs espaces respectifs.

De plus, lorsque les humpers n'y sont pas intégrés, les paysages font naître une angoisse profonde par leur caractère vide et inoccupé, rappelant l'esthétique des espaces liminaires, appelé plus couramment par leur prononciation anglophone, les « liminal spaces ». Dans un sens général, un espace liminaire ou liminal est un lieu vide ou abandonné qui semble étrange et souvent surréaliste¹¹⁹. Le terme espace liminaire est utilisé pour décrire un lieu ou un état de changement ou de transition ; cela peut être physique comme un objet quelconque ou psychologique comme la période de l'adolescence¹²⁰. Selon Jack Pitre, doctorant en étude de cinéma à l'Université Concordia à Montréal :

L'imagerie spatiale liminaire représente souvent ce sentiment « d'entre-deux », capturant des lieux de transition (tels que des cages d'escalier, des routes, des couloirs ou des hôtels) troublants et dépourvus de personnes. L'esthétique peut

¹¹⁹ David Pais, « Liminal Spaces : ces lieux qui font flipper internet », *Arte*, Youtube, mise en ligne le 06/01/2024, consulté le 12/06/2024. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=kHJqloCfzyc>

¹²⁰ Kimberly Dawn Neumann, « Liminal Space: What Is It And How Does It Affect Your Mental Health? », *Forbes Health*, septembre 2022, [en ligne] consulté le 12/06/2024. URL : <https://www.forbes.com/health/mind/what-is-liminal-space/>

transmettre des ambiances d'étrangeté, de surréalisme, de nostalgie ou de tristesse, et susciter des réponses à la fois de confort et de malaise.¹²¹

On retrouve dans *Trash Humpers*, plus précisément à la fin du film, après que les personnages aient disparu du champ, toute une série de plans fixes de lieux vides et inhabités, des devantures de maisons¹²², des parkings, des façades de magasins, des routes, seulement agités par les remous de l'épais pigment vidéographique¹²³ qui tend à donner une imagerie à la fois nostalgique et malaisante par le caractère vide de ces lieux familiers, telles des éventuelles zones de confort, nous laissant cette fois-ci, seul et sans le moindre repère.

¹²¹ Jake Pitre, « The Eerie Comfort of Liminal Spaces », *The Atlantic*, novembre 2022, [en ligne] consulté le 12/06/2024. URL : <https://www.theatlantic.com/culture/archive/2022/11/liminal-space-internet-aesthetic/671945/>

¹²² Voir photogramme 40.

¹²³ Raphaël Nieuwjaer, « Les anti corps », *Débordements*, septembre 2013, [en ligne] consulté le 12/06/2024. URL : <https://debordements.fr/les-anti-corps/?highlight=harmony%20korine>



39. 40. *Trash Humpers* (2009) Harmony Korine

Par ailleurs, l'angoisse qui découle de ces espaces serait également liée à la théorie de la vallée de l'étrange ou l'inquiétante étrangeté¹²⁴ écrite par Masahiro Mori et publiée pour la première fois en 1970¹²⁵. Cette théorie vise à démontrer l'angoisse que procure un robot androïde similaire à un humain. Ainsi, beaucoup

¹²⁴ Sigmund Freud, *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, Collection « Folio essais » n°83, 1988.

¹²⁵ Masahiro Mori, « The Uncanny Valley Phenomenon », *Energy*, n°7, Esso Standard Oil, 1970.

d'observateurs seraient plus à l'aise en face d'un robot clairement artificiel que devant un robot doté d'une peau, de vêtements et d'un visage visant à le faire passer pour humain. Cette théorie n'est pas sans rappeler l'angoisse que procure au spectateur de *Trash Humpers*, ces masques réalistes de vieillards en latex ainsi que ces espaces à priori familiers désormais abandonnés et servant de terrain à des jeux chaotiques et destructeurs pour les résidents de ces lieux. De plus, lorsque les humpers disparaissent du champ, le silence et le vide qui découlent de ces espaces se veulent menaçant et malaisants. En outre, on peut interpréter la « vallée de l'étrange » comme le fossé entre l'humain et l'imaginaire. En effet, la proximité vers l'imagination altère le côté humain de l'apparence de ces humanoïdes. Chez le robot humanoïde, cela provient d'un manque de précision technique, chez le personnage et l'espace dans *Trash Humpers*, c'est le manque d'humanité. Cet « échec de présence » est l'une des caractéristiques de l'expérience esthétique de l'étrangeté¹²⁶. Ainsi, à l'inverse des robots humanoïdes, *Trash Humpers* présente des entités fondamentalement humaines de par leur métabolisme et leur corporéité. Cependant, ces personnages aux traits physiques humains n'en demeurent pas moins monstrueux lorsqu'ils démontrent un échantillon de leur comportement, étrange, violent, instable et pulsionnel. Ainsi, l'on retrouve des personnages avec un langage qui ne tient qu'à divulguer des mots aléatoirement, un personnage qui ne s'exprime qu'en imitant le bruit du train, un autre qui ne s'exprime qu'en riant de façon dénaturée, puis le groupe des personnages masqués qui invente un nouveau langage basé sur des cris, des rires, des mots en répétition et des chansons poétiquement hasardeuses. Les espaces liminaires de par leurs caractères vides, étranges et fragmentés altèrent sur l'humanité des personnages qui les habitent en la faisant disparaître progressivement, ne laissant qu'un extrait de leur humanité dont l'espace les a privé. Tout comme l'absence de vie dans ces espaces liminaires, les personnages de *Trash Humpers* sont intérieurement absents de toute humanité et ne laissent entrevoir que leurs carapaces, leurs façades décrépées représentées par leurs masques dégoulinants. Les espaces liminaires sont également en lien avec une esthétique propre à internet. En effet, plusieurs images représentant des espaces liminaires ont gagnées en popularité au cours de l'année

¹²⁶ Peter Heft, « Betwixt and Between: Zones as Liminal and Deterritorialized Spaces », *Pulse: The Journal of Science and Culture*, Central European University, vol. 8, 2021, p. 1–20

2019 lorsque plusieurs légendes urbaines publiées sur internet sont devenues virales sur le site 4chan¹²⁷. L'une d'entre elles montrait une image illustrant un espace liminaire représentant un couloir avec des tapis et du papier peint jaunes avec une légende affirmant qu'en « franchissant les limites physiques du monde réel » on peut rentrer dans les « Backrooms » littéralement les « coulisses », celles de notre monde. Ces « Backrooms » sont représentés tel un désert vide de couloirs avec rien d'autre que « la puanteur de la vieille moquette humide, la folie du mono-jaune, le bruit de fond sans fin des lumières néon au bourdonnement maximum et environ cent millions de kilomètres carrés de pièces vides segmentées au hasard dans lesquelles on se trouve piégé¹²⁸ ». De plus, les Backrooms ont également été décrites comme habitées par des entités surnaturelles.



41. Image à l'origine de la création de la légende urbaine des « backrooms » sur 4chan¹²⁹.

¹²⁷ 4chan est un forum anonyme anglophone sur basant sur l'échange d'image créée en 2003 par Christopher Pool.

¹²⁸ Michael L. Sandal, « The Backrooms Game' Brings a Modern Creepypasta to Life [What We Play in the Shadows] », *Bloody Disgusting*, Avril 2020, [en ligne] consulté le 12/06/2024. URL : <https://bloody-disgusting.com/editorials/3614536/play-shadows-backrooms-game-brings-modern-creepypasta-life/>

¹²⁹ Andrew Lloyd, « The Backrooms : l'image d'un bureau glauque retourne tout Internet », *Vice*, mise en ligne le 12/04/2022, [en ligne] consulté le 16/06/2024. URL : <https://www.vice.com/fr/article/5dga98/the-backrooms-limage-dun-bureau-glauque-retourne-tout-internet>

On peut donc y déceler un lien avec *Trash Humpers* en ce qui concerne ces espaces piègeurs, étranges et menaçants, habités par ces fantômes, les humpers, qui viendraient hanter celui qui aurait le malheur d’errer dans ces coulisses de la société américaine. De plus, l’espace dans *Trash Humpers* tout comme les légendes urbaines en lien avec les espaces liminaires traduisent une angoisse contemporaine, celui d’être pris au piège dans un espace, qui pour autant, nous est familiers, ce sentiment d’être en proie à nos propres souvenirs, mais également celui de l’isolement social, du déclassement social, d’être oublié par la société auquel on appartient.

Dans une dimension plus sociologique, les espaces liminaires sont également des lieux de transition pour l’homme lié à la théorie d’Arnold Van Gennep sur la liminarité¹³⁰. Selon cette théorie, le rituel, plus précisément le rituel de passage, provoque des changements pour ses participants, notamment des changements de statut social, de sexualité, que l’on appelle plus généralement la « puberté sociale ». Les rites de passage permettent de lier l’individu à un groupe mais aussi de structurer sa vie en étapes précises¹³¹. Ces changements sont donc accomplis par trois étapes successives¹³² : la séparation, soit l’individu isolé du groupe auquel il appartenait, pouvant être interprété comme une crise, la marge appelée aussi phase de marginalisation, liminaire ou encore liminarité similaire à une fin, puis, l’agrégation appelée aussi phase de réintégration ou postliminaire, le retour dans le groupe, la renaissance. Les personnages de *Trash Humpers* sont ancrés dans un rite de passage, ils en sont à la seconde étape, coupés du monde, de leur précédent groupe social et sont donc dans une phase de marginalisation d’autant plus visible par leur intégration au sein de ces espaces liminaires. Pour Marie-Christine Fourny, « la liminarité a

¹³⁰ Arnold Van Gennep, *Les rites de passage*, Paris, Edition Nourry, 1909.

¹³¹ Madlen Sell, « La dation du nom et autres rites de passage chez les Seereer Siin du Sénégal », *Le Journal des Psychologues*, n°320, 2014, p. 74-77.

¹³² Thierry Goguel d’Allondans, *Rites de Passage, rites d’initiation : Lecture d’Arnold Van Gennep*, éd. Presses universitaires de Laval, 2002.

souvent un espace propre, qui circonscrit en quelque sorte l'absence d'identité et la met à distance¹³³». En effet, ces espaces englobent ces personnages dans un vide profond altérant leur comportement, leur geste, leur langage, leur capacité à agir en société et en faisant régresser leur capacité cognitive, les laissant livrés à eux-mêmes avec un certain caractère primitif. Les espaces liminaux, de par leur caractère vide, non identifiable géographiquement renforcent l'altérité de ces personnages masqués. L'identité altérée de ces personnages ne se tient plus seulement qu'au port de leur masque mais également par l'espace qui les entoure, l'espace de liminarité.

Cependant, cette mise en marge représente une sorte de gestation symbolique, notamment pour le personnage de Momma qui s'accaparrera d'un nourrisson à la fin du film, qu'elle bordera en chantant une comptine par la suite, dévoilant chez ce personnage, un brin d'humanité qui sommeillait jusqu'à présent. Caressant l'espoir d'une reconversion en société, *Trash Humpers* nous livre d'une certaine manière tout le cheminement de la seconde étape du rite de passage traduit par un isolement de la société, un accoutrement propre à leur rituel, ainsi que le chaos et la destruction, à la fois du monde qui les entoure mais également d'eux même, pour disparaître mais surtout pour se reconstruire. Pour Marie-Christine Fourny, « la liminarité est ainsi posée comme un mode de construction de soi, qui passe par l'hybridation, le métissage et le refus de formes imposées¹³⁴. »

Tout espace peut devenir lieu de manifestation et d'organisation d'un rituel. Le rite est aussi la définition d'un temps différent qu'un temps ordinaire, un temps suspendu, où l'ordinaire se réorganise et se remet en place¹³⁵. En revanche, dans *Trash Humpers*, nous ne sommes pas spectateur d'une réorganisation ou d'une remise en place des protagonistes au sein d'une société commune, bien au contraire, nous

¹³³ Marie-Christine Fourny, "La frontière comme espace liminal", *Journal of Alpine Research : Revue de géographie alpine*, mise en ligne le 07 avril 2014, [en ligne] consulté le 16 juin 2024. URL : <https://journals.openedition.org/rga/2115>

¹³⁴ Marie-Christine Fourny, "La frontière comme espace liminal", *Journal of Alpine Research : Revue de géographie alpine*, mise en ligne le 07 avril 2014, [en ligne] consulté le 16 juin 2024. URL : <https://journals.openedition.org/rga/2115>

¹³⁵ Michèle Cros et Daniel Dory (dirs.), *Terrains de passage : Rites de jeunesse*, Paris, éd. L'Harmattan, 1996.

assistons à un désordre, à une désorganisation via l'espace qui tend à faire disparaître les entités qu'elle renferme.

Étant tourné entièrement en caméra VHS, *Trash Humpers* dévoile une image numérique saccadée et de faible qualité comprenant de nombreux sauts d'images et d'anomalies de fonctionnement qui renforcent le caractère chaotique des espaces qu'elle dévoile mais également de leur fragilité. En effet, la divulgation de ces espaces ne tient qu'à une faible résolution ainsi qu'à quelques fragments d'images torrentueux. La saturation des couleurs ainsi que la présence considérable de bruits numérique dans ces images, livrent un paysage au fond du gouffre sur le point d'éclater et capable de disparaître à tout instant dans une nuée de pixels. Les corps de ces personnages sont dans une position de dépendance face à l'espace qui maintient leur apparition malgré la menace d'effacement que procure cette image numérique à la fois volatile et sismique.



41. *Trash Humpers* (2009) Harmony Korine

b. Incorporation de l'espace géographique

Les films *Gummo* et *Trash Humpers* suggèrent une véritable liaison, une résonance entre le corps et l'espace. Ces paysages dévastés engendrent ces personnages de laissé-pour-comptes, amochés et meurtris par leurs conditions de vie

misérable, figurée par le cinéaste de manière transgressive, de par leur physique mais également par leurs agissements tout aussi transgressif. Il y a ici une véritable cohésion entre le corps et l'espace qui lui est prédéfini. Le corps est engendré par l'espace auquel il appartient et celui-ci interagit avec ce dernier. Dans *Gummo*, corps et paysages se questionnent et se répondent sur leur devenir. Dans ces espaces angoissants et sans vie, une forme organique et vivante, le corps, vient animer ces paysages abandonnés et figés dans le temps en s'y métamorphosant. Ici, l'espace et le corps sont en reconstruction.

Dans une séquence située au milieu du film *Gummo*, nous retrouvons le personnage du Bunny Boy qui rencontre dans une casse deux autres enfants déguisés en cow-boys, tenant un langage grossier. Ces derniers font semblant de lui tirer dessus avec de faux pistolets et l'enfant aux oreilles de lapin, en silence, tombe au sol et fait semblant d'être mort. Les deux enfants déguisés le dépouillent, le frappent avant de partir et de le « laisser pour mort ». Le plan qui nous intéresse est la fin de cette séquence, représenté en plongée, nous montrant Bunny Boy allongé au sol, figé au milieu de débris métallique aux côtés d'une roue de voiture disloquée. Son corps pâle et figé se confond avec les amas de poussière blanche au sol. Il est en adhésion avec le paysage et s'y intègre au premier sens du terme, quitte à oublier l'existence de sa corporalité. Le corps devient poussière dans l'espace.



42. *Gummo* (1997) Harmony Korine

Dans une autre séquence du film, le personnage de Tumbler tue un chat errant en le noyant dans une barrique d'eau. Cette scène froide et atroce est représentée en plongée et nous laisse entrevoir cet espace vide où se situe l'action. Ce plan montre un sol en béton craquelé et entièrement vide avec, au milieu, la barrique d'eau noire et Tumbler torse nu et recroquevillé en train de commettre cet acte barbare. Le vide et le caractère brut de cet espace par la prépondérance de béton, traduisent le manque d'empathie de Tumbler pour commettre cet acte mais également le vide émotionnel de ce personnage qui sera, plus tardivement dans le film, représenté comme étant dépressif et souffrant d'un mal-être existentiel. Visuellement, paysage et corps se confondent et entrent dans une sorte d'osmose. En effet, les creux et les fissures du sol en béton se lient aux creux et aux lignes du dos nu et sculpté de Tumbler.¹³⁶ De plus, la nudité de ce paysage se substitue au corps nu du personnage pour ne former qu'un seul et même organisme, ne laissant visible que l'ombre du personnage comme seule preuve de sa vitalité. Une nouvelle fois, le paysage s'empare du corps tout en renvoyant aux yeux du spectateur, les pensées et les émotions de ce qui est en train de se dérouler, telle une projection à la fois physique et mentale du ou des personnages intégrés dans l'espace.



43. *Gummo* (1997) Harmony Korine

¹³⁶ Voir photogramme 43.

L'espace sale, détruit, vide et chaotique génère des personnages à l'image de ces paysages dans lesquels ils sont intégrés. Sans véritable repère, ces laissés-pour-compte de la société sont souvent représentés avec une mentalité des plus abjectes (racisme, homophobie, inceste) au milieu de ces détritiques et de ces paysages post-industriels qui définissent le passage de l'homme ainsi que sa présence néfaste pour l'environnement. Dans ces espaces clos et figés dans le temps, les personnages sont vidés de leur humanité et n'ont aucun désir de fuite. Ils semblent tous avoir été implantés dans ces espaces depuis le début de leur existence et paraissent inconscients de leur situation désastreuse. Ces marginaux de Xenia ainsi que les personnages masqués de *Trash Humpers*, tout comme ces espaces délaissés, n'ont aucune perspective d'évolution, si ce n'est de muter et de se confondre avec ces espaces afin de pouvoir continuer à exister à travers ces derniers. Il n'y a aucune possibilité pour ces habitants de se reconstruire à l'image de ces espaces fragmentés et laissés à l'abandon. Néanmoins, les paysages détruits laissent tout de même place à une humanité qui subsiste à travers ses souvenirs et la mémoire d'une vie antérieure. Le paysage, personnage à part entière par sa prédominance diégétique et son apport narratif, conscient de la matérialité qui le constitue, devient alors une expérience sensible directement reliée à l'inconscient des personnes qu'il renferme et participe à leur disparition. Cet effacement de ces corps détériorés dans ces paysages concrétise la représentation d'un vestige d'une certaine civilisation. Ces habitants errent dans ces ruines, sans véritable objectif, leur psyché appartient désormais au passé. Ils circulent telles des ruines mouvantes, des souvenirs matérialisés par leur corps que le paysage convoite et anime. Cependant, le paysage, ici celui de Xenia, a-t-il une mémoire ? Si l'on en croit le récit, c'est d'abord la ville, dans sa matérialité géographique, qui a été dévastée par la tornade et par la suite les habitants qui en ont subi les conséquences. Le paysage même contient des souvenirs traumatisants qu'il transmet aux habitants de Xenia. Une séquence de *Gummo* montre le personnage de Solomon, l'acolyte de Tumbler, se rendant dans son sous-sol pour y exercer une séance de sport. Il s'empare de plusieurs couverts en acier qu'il lie entre eux avec du scotch pour en faire des poids.¹³⁷ On peut être heurté par la maigreur et la difformité du corps et du visage du jeune garçon, cependant, ce qui attire le regard du spectateur

¹³⁷ Voir photogramme 44 montrant le personnage de Solomon pendant sa séance de sport, le morceau « Like A Prayer » de Madonna retentissant en fond sur un lecteur audio.

ce sont ces amas de vêtements et d'objets en tout genre en arrière-plan créant un véritable désordre dans l'espace. Cette accumulation visuelle et physique d'objets peut être reliée au syndrome de Diogène. Ce syndrome apparaît la plupart du temps, chez l'individu, des suites d'un traumatisme vécu. Il se caractérise par une accumulation massive d'objets du quotidien, utiles ou non, une négligence de l'hygiène qu'elle soit corporelle ou matérielle, le plus souvent dans le lieu de vie, un isolement, moins d'interactions avec le monde extérieur ainsi que le refus de toute aide. Par ailleurs, le père de Solomon est décédé des suites de son diabète, le jeune garçon partage son foyer avec sa mère qui l'élève désormais seule. Pour ces deux individus, cette accumulation d'objets dans l'espace familial et cette négligence de l'hygiène du foyer serait en lien avec le refus d'abandonner leur passé et leurs souvenirs auxquels ils sont rattachés, n'ayant que cela comme principal fondement existentiel suite au passage de la tornade et au décès du père de famille qui les ont profondément traumatisés.



44. *Gummo* (1997) Harmony Korine

Dans ce lieu enseveli, les entassements d'objets mis en désordre deviennent une matière fouillis issu de la mémoire. Le paysage du sous-sol devient alors une métaphore de l'inconscient de Solomon ainsi qu'une projection mentale de ses

souvenirs confus et désordonnés de sa vie de famille aujourd'hui anéantie. En ce qui concerne le paysage, le passage de la tornade, ayant tout dévasté, procède à un effacement, une dissolution du contenu matérielle de ces espaces qui les caractérisaient. L'espace détruit et réduit au vide donne un emplacement libre à de nouveaux souvenirs matérialisés, ceux des habitants de Xenia, ceux qui ont survécu au passage de la tornade. Cependant, ces nouveaux souvenirs-matières sont généralement représentés par la pollution, l'industrialisation, les comportements malsains et nuisibles des personnages, en outre, le caractère néfaste de la présence humaine.

Dans une autre séquence de *Gummo*, on nous dévoile le portrait d'une jeune fille qui déambule et s'amuse non loin d'une large flaque d'eau et d'un vélo retourné s'enfonçant dans la boue. Bien qu'elle ne parle pas dans la diégèse du film, on entend une voix off qui tend à prouver qu'il s'agit bien de la voix de la fille représentée à l'écran par ses multiples regards caméra. La voix off nous livre un témoignage des plus sordides sur les attouchements et agressions sexuelles d'un père envers sa fille. La séquence est filmée avec une caméra vidéo, puis l'image est filmée à nouveau par le cinéaste afin de lui donner une texture poreuse. La basse résolution de l'image vidéo, l'importante flaque brune, le vélo renversé dans l'eau, ces petits pans de murs en pierre et ces autres composants sinistres du paysage, mêlés au terrible témoignage de la jeune fille, génèrent une image traumatique.



45. *Gummo* (1997) Harmony Korine

La texture de l'image, saccadée, fragmentée, poussiéreuse, devient la texture du traumatisme. Cependant, le paysage représenté, à la fois familier et hors du temps, reste tout de même tangible pour l'oeil du spectateur. Nous sommes une nouvelle fois dans ces paysages ensevelis où y est inclus cette fois un rapport intimiste, une face cachée de ces espaces dissimulant un lot de vérités les plus abjectes les unes que les autres sur les habitants de Xenia.

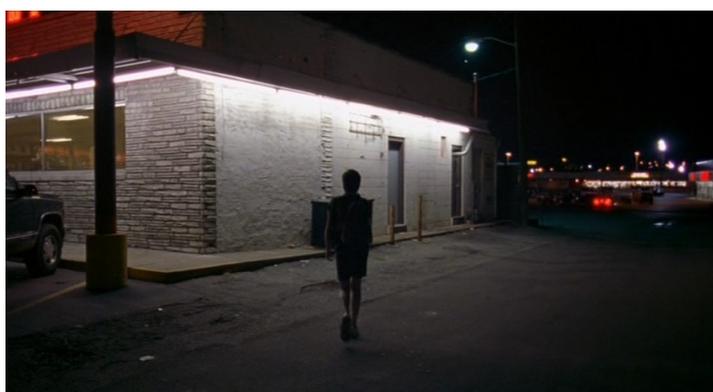
L'image paysagère se stratifie dans l'expérience spatio-temporelle du spectateur, ce dernier étant confronté à cette terrifiante image mémorielle basée sur le traumatisme vécu. Le paysage, étant démuné de ses structures ainsi que de sa matérialité par la tornade, est désormais réduit au rang de témoin d'un autre drame qu'il ne peut plus couvrir. Ces espaces en ruine sont à présent contraint d'exhiber leur contenu en y exposant tout le malheur et l'infamie des habitants de Xenia, « le désastre de la tornade se superpose ici au désastre de l'inceste¹³⁸ ». Harmony Korine nous place en tant que visiteur de ces lieux de souvenirs et nous invite à la réflexion sur la situation et le devenir des personnages représentés. Bien que les paysages de *Gummo* convoitent et dévoilent principalement les souvenirs de ses occupants, ils font également appel à notre mémoire collective, notamment en ce qui concerne notre rapport au paysage américain. Cependant, Harmony Korine joue avec notre mémoire collective en déjouant notre rapport au paysage typiquement américain et en transgressant les codes de sa représentation cinématographique. En effet, le cinéaste dépeint ces contrées lointaines de l'Amérique avec ces personnages mis à l'écart de la société que nous aurions tendance à oublier. Le cinéaste filme ces espaces comme une réminiscence d'un certain paysage américain oublié, ce qui n'est pas sans rappeler le travail photographique de William Eggleston et celui de William Christenberry. Ces derniers dressent le portrait d'une Amérique à la fois réaliste et oubliée en la photographiant sous un angle insolite et révélateur. William Eggleston photographie des bas-côtés de route, des déchets, des diners, des stations essences, des voitures américaines ou des architectures de maison typique des États du sud.

¹³⁸ Arnaud Widendaële, « Notes sur les usages de l'image vidéo », *Débordements*, août 2012, [en ligne] consulté le 16/06/2024. URL : <https://debordements.fr/notes-sur-les-usages-de-l-image-video/>

En outre, des éléments souvent laissés de côté qui pourtant caractérisent le paysage américain ainsi que la société de consommation qui en découle. Harmony Korine et William Eggleston ont comme point commun d'être nés et d'avoir vécu dans le Tennessee. Cependant ces deux artistes sont nés à deux époques différentes et peuvent être sujet à deux sensibilités distinctes en ce qui concerne ces paysages. En effet, là où William Eggleston sublime ces paysages par ces belles couleurs et cette luminosité crépusculaire¹³⁹, suscitant une certaine nostalgie, Harmony Korine représente ces espaces américains avec une tonalité sombre et corrosive démontrant l'angoisse et l'inquiétude qui découleraient d'une société plus contemporaine¹⁴⁰.



45. *Untitled* (1980) William Eggleston



46. *Gummo* (1997) Harmony Korine

¹³⁹ Voir photogramme 45.

¹⁴⁰ Voir photogramme 46.

William Christenberry, lui, est célèbre pour ces photographies du Sud américain, principalement en Alabama. Son travail photographique se situe dans les régions rurales hors des milieux urbains du Sud. Ces photographies représentent en majeure partie des façades de maisons abandonnées, des églises rurales, des cimetières et des objets trouvés dans la campagne. Ces éléments sont représentés dans un processus de décomposition face au temps. En parcourant les mêmes endroits année après année, Christenberry représente l'effet du temps qui passe en photographiant la disparition progressive de ces maisons abandonnées sous la domination de la nature reprenant ses droits. Son travail photographique est une étude prolongée d'un lieu de mémoire, de son évolution dans le temps et l'espace et qui aboutit également à une réflexion sur l'immobilisme et la mutation. Le travail de Christenberry est capable de fixer la mémoire d'un paysage que le photographe a vécu et traversé tout au long de sa vie¹⁴¹. Une profonde nostalgie se dégage de ces photographies, allant de ces façades de maisons en ruine à présent inhabitées, de ces lieux sacrés désormais profanés par le temps et ces objets du quotidien ayant perdu toute fonction si ce n'est que de devenir de véritables natures mortes. En un sens, pendant que Eggleston fige un espace dans sa temporalité, Christenberry, lui, capture le passage du temps. On ressent à travers ces photographies, l'amour, la passion et la mélancolie de Christenberry pour ces lieux et paysages d'Alabama¹⁴², État du sud des États-Unis où il grandit, semblablement à Korine qui représente de façon enthousiaste, bien que moins directe, ces paysages du Tennessee pour lesquels il tient une grande affection.

¹⁴¹ Matthieu Nicol, « Communiqué de presse pour une exposition sur William Christenberry à Madrid », *Gallery Mailchimp*, juin 2013, [en ligne] consulté le 12/06/2024. URL : https://gallery.mailchimp.com/072c77c81a557a493d240292d/files/CHRISTENBERRY_Communique_de_presse.1.pdf

¹⁴² Richard B. Woodward, « William A. Christenberry, Photographer of Rural South, Dies at 80 », *The New York Times*, novembre 2016, [en ligne] consulté le 13/06/2024. URL : <https://www.nytimes.com/2016/11/30/arts/design/william-christenberry-dead.html>



47. *Coleman's Café*, Greensboro, Alabama (1971) William Christenberry

Bien qu'ils étudient ces paysages américains de manières distincts, Christenberry documentant le sud rural des Etats-Unis, et Korine partageant une fascination pour les aspects marginaux de la société américaine, les travaux de ces deux artistes explorent des thèmes tels que la mémoire, la désuétude, la transformation du paysage américain et présente cette capacité octroyée par l'espace de faire appel à nos souvenirs et de représenter un amour profond pour des lieux précis. Ces différents travaux photographiques et cinématographiques prouvent également l'aptitude de l'artiste à faire corps avec l'espace.

2.2 Vers une représentation fantasmagorique du territoire américain :

On peut observer dans le cinéma d'Harmony Korine une position privilégiée et une certaine affection de la part de ce dernier pour représenter des espaces américains hors de portée, voire dissimulés. Ce sont des lieux et des espaces peu fréquentés par d'autres cinéastes et que le spectateur n'a pas l'habitude de contempler à travers des représentations filmiques. Tout ceci octroie à ces espaces une dimension occulte, impénétrable. La ville de Xenia dans *Gummo* et les quartiers de Nashville dans *Trash Humpers* sont donnés à voir comme des lieux hostiles découlant d'un arrière-monde. De plus, le caractère inaccessible de ces lieux provoque une barrière avec le spectateur qui les perçoit en tant qu'espace diégétique, esthétique et narratif. De plus, les espaces déployés, délaissés par la tornade dans *Gummo*, et ces quartiers résidentiels désaffectés dans *Trash Humpers*, sont perçus comme des étendues surréalistes, post-apocalyptiques ou encore fantasmagoriques.

Un paradoxe s'opère dans les films de Korine en ce qui concerne l'espace, tapissé à la fois de lieux et de non-lieux, de réalisme et d'onirisme. Par exemple, Korine représente la ville de Xenia avec un effet de réalisme et non pas de réel¹⁴³. Ce que nous voyons et acceptons dans ses films par la manière dont le cinéaste représente ces lieux, c'est la réalité telle que nous l'imaginons. On délaisse, d'une certaine façon, la réalité et à la place, nous pouvons parler d'un décor « réel¹⁴⁴ » dans la mesure où la soi-disant ville de Xenia située dans l'Ohio n'est qu'en réalité la ville de Nashville, située dans le Tennessee, accompagnée de maisons délabrées, de chemin boueux, de débris éparpillés dans chaque coin de rue, comme si la ville avait bel et bien traversé le passage d'une tornade. Mais que retenir de ce « décor » et de ces « trucages » si ordinaires au cinéma, quant aux lieux et à l'espace ?

Pour André Gardies, le lieu fait sens « spatial » à partir d'un « nombre limité de traits » et lorsque ce « sens « spatial » est en prise directe sur mon savoir

¹⁴³ André Gardies, *L'espace au cinéma*, Paris, Klincksieck, 2019, p.71

¹⁴⁴ Ibid, p.73

antérieur¹⁴⁵ ». Ce savoir antérieur peut être à la fois culturel ou encyclopédique. La ville de Xenia est induite à partir de quelques caractéristiques, non pas géographiques, dans le sens où aucun signe concret comme un monument lié à la ville ou un panneau de signalisation indiquant le nom de Xenia ne figurant tout au long du film, mais bel et bien contextuel, dans la mesure où chaque indice, nous permettant de situer Xenia dans notre imaginaire, est rattaché à la catastrophe naturelle. Ce brouillage de perception est ressenti dès l'introduction du film, lors de la bourrasque d'image vidéo nous présentant la catastrophe et les dégâts qui s'en résultent. À ce stade, rien ne nous prouve que nous sommes bel et bien à Xenia, notre seul indice indicatif sera la voix-off du personnage de Solomon, récitant à plusieurs reprises telle une formule ou un rituel : « Xenia, Ohio, Xenia, Ohio ». C'est donc par le biais d'une image stéréotypée du passage d'une tornade et surtout des dommages qu'elle cause dans ces lieux, que je lis les données de l'image filmique. C'est précisément là l'une des sources de l'effet du réel. Pour André Gardies, le lieu « peut entrer dans le film porteur de son sens social ou attesté dans le monde de l'expérience humaine¹⁴⁶ ». Ainsi, les décombres filmés d'une ville, fictive, ayant subi une catastrophe naturelle auront les mêmes signifiés sociaux que de réels décombres. Le lieu nous renvoie à notre expérience du monde sensible, il provoque en nous un air familier qui fait que sa présence va de soi et semble naturelle tout en possédant, comme c'est le cas pour *Gummo*, un caractère illusoire. Bien que certains attributs géographiques liés à la partie sud et à l'ouest des Etats-Unis puissent être avérés comme ces grandes plaines, ces vastes champs fertiles ou ce climat plutôt humide, rien ne démontre et ne symbolise que nous sommes bel et bien situés dans un État du Sud. Cependant, le caractère chimérique de ces espaces, créant une résonance entre réalité et abstraction permet au cinéaste de créer un terrain d'expérimentations figuratives. En effet, Harmony Korine fait jongler l'espace entre géographie réaliste et territoire fantasmatique, une manière pour le cinéaste de concrétiser dans des espaces à effet réaliste, certains fantasmes esthétiques issus de son imaginaire, ou de faire ressurgir certains mythes en lien avec l'histoire et la culture américaine. Harmony Korine invoque les fantômes d'une Amérique archaïque en venant

¹⁴⁵ Ibid, p.73

¹⁴⁶ André Gardies, *L'espace au cinéma*, Paris, Klincksieck, 1993. p.75.

parsemer ses films ou encore ses dessins d'icônes et de symboles lié à certains mythes sociaux ou à certains moments historiques que l'histoire des États-Unis a traversés. Dans cette sous-partie, nous emploierons le terme « archaïque » comme quelque chose présentant un ou plusieurs traits appartenant à une époque antérieure à celle où il est employé¹⁴⁷. Dans le cadre de notre étude, il s'agira d'époques antérieures à la nôtre qu'a traversée l'histoire des États-Unis. C'est cette figuration de personnages icônifiés en tant que résurgence de certains mythes sociaux américains qui alimente d'autant plus le savoir antérieur du spectateur, jusqu'à présent sans repère face à ces espaces à la fois vides, pourvus d'abstraction et d'effet de réalisme. Reflétant une Amérique passéiste, ces personnages et ces symboles mythiques sont ancrés dans cet espace et ces lieux où l'entre-deux, réalité et onirisme, ouvre le champ des possibles vers une réminiscence d'époques bien distinctes des États-Unis.

a. Réminiscence d'une Amérique archaïque

Lorsque nous avons mentionné dans la sous-partie précédente la séquence de *Gummo* où le Bunny Boy fait la rencontre de deux jeunes garçons déguisés en cow-boys dans un désert rempli de poussières et de ferrailles, nous avons porté notre attention sur le personnage du garçon avec des oreilles de lapin, en particulier sur sa position et sa cohésion avec l'espace. Dans cette sous-partie nous nous concentrerons sur les deux garçons travestis en shérif, découlant tout droit du genre du western et étant le reflet d'une certaine époque des États-Unis, par la suite mythifiée. Situé au milieu du film, cette séquence commence par un plan d'ensemble où les deux garçons sont coiffés de chapeaux de cow-boy, l'un porte un gilet étoffé d'une étoile de shérif, l'autre est torse nu et dévoile son corps maigre et pâle. Les deux jeunes garçons s'amuse à piétiner, casser et jeter des débris au milieu d'une casse automobile, l'un des deux cris : « fuck the cops ». Au même moment, le Bunny Boy, également torse nu et continuant son errance avec un skate jaune à la main, arrive sur le même lieu que les deux garçons chapeautés. À peine entrevu par les deux garçons, le Bunny Boy se fait insulter et agresser par ces derniers qui lui disent dans un champ/

¹⁴⁷ Définition 1 du Larousse. [en ligne] Consulté le 2/07/2024

contrechamp s'apparentant à un duel de western : « You smell like fucking piss. You can kiss my ass ». S'enchaîne par la suite une sorte de face à face entre les deux cow-boys prêts à dégainer leur pistolet et le Bunny Boy, silencieux, toujours son skate en main. En parlant du Bunny Boy, comme s'il était un véritable lapin et non un être humain, « I don't like rabbit », les deux cow-boys tire sur lui avec des faux pistolets en plastique, le laissant tomber au sol. Les deux garçons tournent autour du Bunny Boy, cloué au sol, en hurlant des grossièretés et des insultes à son égard avec une intonation exagérée et en lui jetant son skate-board le plus loin possible. Les deux garçons continuent de faire semblant de tirer sur le Bunny Boy pendant que ce dernier est toujours figé sur le sol poussiéreux. Par la suite, les deux cow-boys manipulent le corps du Bunny Boy afin de s'assurer s'il est toujours en vie tout en confirmant la maigreur de son corps en disant qu'il n'y a pas beaucoup de viande sur lui, ils le déshumanisent encore une fois et le réduisent au rang de bétail. Puis, ils le dépouillent, « check his pockets », pendant que l'un fait semblant de recharger son pistolet, l'autre retire les chaussures du Bunny Boy et les jette. Enfin, les deux jeunes garçons quittent le lieu tout en continuant de jeter des débris, laissant le Bunny Boy seul, figé au sol. Dans cette séquence les deux personnages déguisés en cow-boys sont sales, avec des traces noires sur leurs visages, ils sont également mal vêtus avec ces déguisements bas-de-gamme qui participent à montrer que toute cette scène est illusoire et que ces enfants baignent toujours dans la pauvreté au sein de la ville de Xenia. Cependant, cette scène permet un aparté dans la narration, une escapade onirique où les enfants se prêtent au jeu et mettent en scène leur propre dramaturgie au milieu des décombres de cette casse automobile devenant un Far West sur fond de surréalisme. Les deux garçons reprennent les mimiques de la figure du cow-boy, mythifié maintes fois au fil du temps, tel que l'on pourrait le voir dans les westerns des années 40 et 50 avec les films de John Ford ou Howard Hawks. On pense notamment aux scènes d'arrestations, de duels, aux déploiements des pistolets jusqu'au souffle du tireur sur la pointe de son pistolet après avoir tiré¹⁴⁸, mais ici on songe également au langage très grossiers qu'un enfant ne prononcerait pas en temps normal. Leur langage est également accentué d'une intonation exagérée voire parodique issue du jeu d'acteur des western hollywoodiens. Les enfants aggravent

¹⁴⁸ Voir photogramme 49.

leur voix et grimaces en basculant leur mâchoire vers l'avant, ce qui leur donne un visage plus adulte et les extirpent d'autant plus de leur enfance.



48. 49. *Gummo* (1997) Harmony Korine

Cette séquence transgresse à la fois la figure du cow-boy, aujourd'hui devenu un mythe, en débridant chaque caractéristique de cette figure telle que nous la connaissons dans notre imaginaire collectif. Cette transgression s'étend en incorporant ces traits démesurés sur des enfants et également par un langage grossier à outrance, entre propos homophobes et insultes à répétition rappelant la musique « Mom's And Dad's Pussy » de Destroy All Monsters, où des voix d'enfants résonnent et chantent des grossièretés à répétition pendant l'introduction du film, juste avant la prise de parole de Solomon.

Dans une dimension archaïque, les déguisements de cow-boys des deux garçons renvoient à la période de la conquête de l'Ouest, débutant au début du XIXe siècle. La conquête de l'Ouest est un véritable mythe national, qui constitue un temps fort de la genèse des États-Unis. Cependant, il ne faut pas oublier qu'elle a aussi été un processus de colonisation où une guerre civile a éclaté et une affluence de déportation extermina des populations autochtones installées en Amérique depuis des siècles.

Les États-Unis sont divisés dans les années 1850 sur la question de l'esclavage et de la diffusion ou de l'interdiction de celui-ci dans les territoires de l'Ouest en vue du devenir des États. L'issue de cette situation est la guerre de Sécession. La conquête de l'Ouest reprend de plus belle après la guerre civile. Les Grandes Plaines, jusqu'alors abandonnées, sont colonisées et les troupeaux de bisons sont remplacés par l'élevage de bétails. La criminalité se développe dans les villes créées en un temps record avant que la loi ne soit mise en place et que la pression morale des communautés ne la fasse reculer. Le gouvernement prend de l'ampleur et de la force, d'autant que l'armée prend de plus en plus d'importance face à la résistance des peuples sauvages. Effectivement, les « blancs » continuent à s'étendre sans prendre en compte les tribus, celles-ci n'acceptent que sous la contrainte l'installation de colons sur leurs terres ancestrales et l'exploitation sans retenue des ressources.

À partir des années 1860, les guerres indiennes s'intensifient, mais la pression militaire et colonisatrice est trop importante, et à la fin du siècle, les tribus amérindiennes sont vaincues et reléguées dans des réserves, l'essentiel des terres est à présent colonisé. Les États-Unis sont désormais une puissance industrielle et mondiale, et la conquête de l'Ouest accomplie demeure fermement ancrée dans la culture, l'imaginaire et le folklore américain. C'est dans ce contexte historique, que la figure du cow-boy apparaît, bien avant son expansion imaginaire et culturelle.

Les « cow-boys » sont à l'origine des conquistadors espagnols qui, à partir du XVIIe siècle, explorèrent et colonisèrent les régions du nord de la Nouvelle-Espagne¹⁴⁹. Lors des expéditions d'exploration du sud-ouest américain appelé alors « Nouveau-Mexique », des bovins s'échappent et retournent à la vie sauvage. Les mustangs, des chevaux espagnols, sont également de retour à la liberté. À leur arrivée au Nouveau-

¹⁴⁹ Pierre Lagayette, *L'Ouest américain : réalités et mythes*, Paris, Ellipses, 1997, p. 88

Mexique, au Texas puis en Californie, les Espagnols introduisent l'élevage d'animaux jusque-là inconnus des Amérindiens. L'élevage extensif est alors pratiqué par les missions espagnoles, avec l'aide des Amérindiens. Si on les appelle encore les « vaqueros », le nom anglais « cow-boy », est apparu sur la côte atlantique du pays à la fin du XVIIIe¹⁵⁰. La figure du cow-boy est donc à mille lieues de sa représentation dans la culture populaire, à l'époque, leur capacité à dompter le bétail et à parcourir les terres américaines, en ont fait les parfaits exportateurs de viande bovine dans des parcours sinueux allant parfois jusqu'à 1000 kilomètres pour déplacer les bêtes du Sud vers le Nord des Etats-Unis, c'est ce que l'on appelle la « transhumance ».

La conquête de l'Ouest, période qui s'étend de la défaite mexicaine en 1848 à la fermeture de la Frontière en 1890, marque l'apogée du mode de vie des cow-boys. La ruée vers l'or voit arriver de nombreux hommes en Californie puis dans tout l'Ouest américain. L'afflux entraîne une augmentation de la demande en viande, mais, après une tentative réussie de transporter les bêtes à Denver, la guerre de Sécession entraîne une tourmente pour l'élevage suite à une crise économique et à une terrible sécheresse de 1862 à 1863. Cependant, l'immigration croissante et l'urbanisation des États-Unis conduisent au développement du marché de la viande bovine, surtout sur la côte Est. De plus, les habitudes alimentaires changent, et la consommation de bœuf remplace peu à peu celle de porc, considérée comme un plat de pauvres. Les médecins de l'époque encouragent la population à manger du bœuf. En 1867, les premiers wagons chargés de boeufs partent pour Chicago. Mais les bêtes doivent encore être conduites de leur point d'origine jusqu'à cette gare, soit un trajet de près de 1000 kilomètres vers le Nord : c'est le début de l'aventure qui a fait la gloire et le début de la mythification des cow-boys, avec la grande transhumance. L'invention de la presse à vapeur permet la publication de tirages rapides, et notamment la naissance des *dimes novels*, que l'on peut traduire par « romans à deux sous », où l'on trouve des « feuilletons » qui scénarisent les stéréotypes du cow-boy et de l'Amérindien faisant revivre, à travers le prisme altérable du spectacle et de la littérature, le mythe de la conquête de l'Ouest, encore récente cette époque.

À la fin du XIXe siècle, le public américain se lasse des aventures de cape et d'épée typiquement européennes. En 1860, Edward Judson renouvelle le genre en

¹⁵⁰ Philippe Jacquin, Daniel Royot, *Go West ! Une histoire de l'Ouest américain d'hier jusqu'à aujourd'hui*, Paris, Flammarion, Collection « Champs histoire », 2004, p. 150.

rencontrant William F. Cody, plus connu sous le nom de Buffalo Bill, pendant qu'il sillonnait l'Ouest. Ce dernier commence à conter les aventures de Buffalo Bill en y ajoutant les récits les plus incroyables qui circulent dans les bars de l'Ouest, les « saloons », et en les rendant plus « à la mode ». Le public est captivé et s'empare de ces histoires que chacun cherche à reproduire, c'est le début du mythe. Le cow-boy est alors perçu comme une identité nationale par les Américains : il incarne l'homme astucieux, courageux, entreprenant et individualiste. En cela, il incarne les principes fondamentaux des États-Unis, mais surtout il est libre dans une prairie qui s'étend à perte de vue, représentation d'une frontière toujours repoussée et d'un espace illimité qui n'existe pratiquement plus dans notre époque contemporaine. Le cow-boy gagne en popularité, reflet de l'ambition collective américaine, et l'idée se présente alors de le mettre en scène. Buffalo Bill voit en 1873, l'occasion qu'il pourrait saisir de sa popularité croissante. Ce dernier crée le Wild West Show en 1883, des spectacles itinérants à grande échelle. Sous un chapiteau de cirque, pendant trois heures, les spectateurs voient toutes les scènes qui représentent l'Ouest : l'attaque du convoi de pionniers, d'une diligence, l'intervention de la cavalerie et le massacre final des Indiens.

Finalement, les débuts du cinéma se font sentir avec, dès 1903, le premier western, *The Great Train Robbery* traduit en français par *Le Vol du grand rapide* d'Edwin S. Porter. Dans ces premiers films, la réalité historique est peu prise en compte, mais les paysages naturels de l'Arizona donnent une dimension jamais vue auparavant aux aventures des cow-boys. Alors que les grandes transhumances venaient de disparaître, les premiers films muets sont principalement le reflet d'un imaginaire collectif introduit par les contes de Buffalo Bill. Le cow-boy « traditionnel » ne peut être dissocié de l'imagerie de la conquête de l'Ouest, ce qui explique peut-être pourquoi l'image que l'on peut en avoir est plus le résultat d'un imaginaire collectif que le reflet de la réalité. Si l'aventure n'était pas inexistante, elle a largement été exagérée dans les multiples récits de la vie de ces personnages. Grâce à une médiatisation massive (développement du cinéma, ouvrages à grand tirage, etc.) et surtout aux valeurs qu'il représente, le cow-boy a pu devenir le symbole que l'on connaît aujourd'hui. Harmony Korine fait ressurgir par le prisme de ces deux jeunes marginaux, la mémoire de ces contes issus de la conquête de l'Ouest en transgressant d'autant plus leur code de figuration. En effet, si le cow-boy

tel qu'on le connaît dans notre imaginaire collectif, est charismatique, observateur, habile et courageux, les deux jeunes garçons sont misérables, décharnés et insolents. Korine filme ces espaces où les mythes perdurent, certes, en représentant certaines caractéristiques à la fois de gestuelles et symboliques, mais, qui s'adaptent à de nouveaux contextes sociaux, ici la pauvreté et la misère de la ville de Xenia et de ses habitants. On peut notamment y déceler un certain réconfort pour ces pauvres blancs américains de faire renaître, à travers ce jeu de rôle, certains mythes sociaux propres à la population blanche qui incarnent les valeurs d'une Amérique à présent colonisée. Incorporer le caractère insensible et robuste de ces cow-boys imaginaires les extirpe de manière éphémère de leur malheur social. Dans ces espaces et lieux favorables à l'entrée d'éléments fantasmagoriques, se déroule une lutte de générations où certains éléments passésistes, les cow-boys et le mythe de la conquête de l'Ouest, s'opposent à une division issue d'une nouvelle génération, l'enfance, afin de créer une sorte d'hybridité onirique.

En effet, le cinéma de Korine entrevoit une dimension surréaliste issue d'éléments à priori bien réels et concrets, ici les enfants, habités par des entités issues d'une dimension incorporelle, impalpable, abstraite ou d'un objet provenant de l'inconscient, des souvenirs, dans cet exemple, le mythe du cow-boy.

Dans *Snowballs*, court-métrage sorti en 2011, Harmony Korine invoque également des fantômes du passé américain. Le synopsis¹⁵¹ du film nous donne un indice assez clair sur le contexte historique du sujet qu'il traite avec un regard contemporain et résolument expérimental. On aperçoit dès le début du film deux personnages habillés de vêtements aux motifs aztèques et portant des coiffes faites de plumes jaune, bleu, blanc et rouge. Les personnages ont également des sacs plastique qui entourent leurs chaussures et des masques aux traits humains et aux bouches entrouvertes. Ces personnages, aux déguisements hybrides entre amérindien et objets récupérés, errent silencieusement dans des rues et des quartiers résidentiels, tout en répétant une chorégraphie et en tournant sur eux-mêmes. Le caractère silencieux des personnages ainsi que l'effet de ralentie, renforcent l'aspect flottant et fantomatique de ces « Amérindiens ». Peu après cette séquence d'introduction, ces derniers errent dans un

¹⁵¹ « Une évocation personnelle et décalée du mythe de l'Ouest, à travers la figure des indiens Navajos. ». Synopsis original du court métrage *Snowballs* (2011).

espace vert couvert de déchets et d'objets en tout genre. Au milieu de cet espace vert, siège leur habitat, une tente faite de draps sales et déchirés et de morceaux de planches en bois. Autour de cette tente, les Amérindiens, qui semblent être des personnages féminins, se mettent à danser, à imiter une sorte de nage au sol et à pousser des cris.



50. *Snowballs* (2011) Harmony Korine

On retrouve ici une sorte de langage par leur geste chorégraphié et leurs cris et gloussements que l'on pourrait qualifier d'archaïques tant ils font référence à un certain langage primitif. La nuit tombée, les personnages déguisés en Amérindiens rejoignent sur un terrain isolé un vieil homme américain blanc et obèse se tenant assis devant la carcasse de la façade d'une maison tout en parlant dans un micro. « I can understand what the white man is doing to you. They took away your soul and running through hell. ». Au moment où le vieil homme prononce ces mots, les Amérindiens, qui se tiennent assis devant lui, poussent leurs gloussements tout en agitant leurs mains et leurs doigts en guise de réponse, comme pour confirmer la véracité des dires du blanc américain. Suite à cette première rencontre, les deux Amérindiens s'invitent dans la demeure du vieil homme blanc, ressemblant à une sorte de bungalow. Une fois à l'intérieur de la maison, les Amérindiens sont assis côte à côte sur un fauteuil en face du vieil homme américain assis dans un salon à la

décoration minimaliste. Derrière le vieil homme torse nu siège le drapeau américain qui est enroulé sur son manche. À cet instant, le vieil homme dit aux Amérindiens que nous sommes le soir de son anniversaire, puis, des flammes commencent à apparaître sur chacun de ses doigts comme des bougies d'anniversaire¹⁵². Ces flammes sur ses doigts ne semblent pas le faire souffrir et confirment bel et bien la dimension onirique et fantastique du court-métrage. L'Américain s'empresse de souffler sur ses doigts et se chante à lui-même un bon anniversaire. « Happy birthday to me, happy birthday to me ».



51. *Snowballs* (2011) Harmony Korine

La séquence suivante montre les Amérindiens et l'Américain danser ensemble en se balançant main dans la main au milieu du salon tout en chantant une comptine « Twinkle twinkle little star ». Enfin, un cut montre le vieil homme continué de chanter la même comptine cette fois-ci, seul sur son lit avec un masque respiratoire qu'utilisent généralement les personnes atteintes d'apnée du sommeil. Nous sommes une nouvelle fois confrontés dans le film à une scène en lien avec l'onirisme, le rêve et le sommeil. L'appareil respiratoire change la voix de l'Américain vers les graves, ce qui nous rappelle cette présence de la voix-off artificiellement modifiée vers les aigus, qui accompagnera l'entièreté du court-métrage. Le plan de l'Américain sur son

¹⁵² Voir photogramme 51.

lit nous laisse également entrevoir une partie du salon, où dansaient précédemment nos trois personnages, cette fois-ci représentée vide. Les personnages déguisés en Amérindiens semblent avoir disparu tels des revenants qui seraient venus hanter le vieil homme. Ce dernier reste assis, figé et silencieux sur son lit, son regard ne change pas de trajectoire et sa respiration se fait entendre à travers son appareil respiratoire. Puis *cut*, c'est la fin du court-métrage *Snowballs*.

Que peut-on déduire de ce projet cinématographique à la fois très court, anecdotique et surtout étrange ? Si l'on en croit le synopsis, le film fait référence à une figure liée une nouvelle fois à la conquête de l'Ouest, cependant, il s'agit ici non pas des colonisateurs, mais bel et bien des colonisés, des opprimés, pendant cette période de l'histoire américaine. Il est en effet question ici des Navajos, appelé également les Dinés, qui constituent un peuple autochtone d'Amérique du Nord de la famille linguistique athapasque et de la zone culturelle du sud-ouest. Aux États-Unis, les Navajos résident principalement dans la nation Navajo, entre le nord-est de l'Arizona, le nord-ouest du Nouveau-Mexique et le sud-est de l'Utah.¹⁵³ À partir de la colonisation, les Navajos entrent en conflit avec les colons espagnols et les Mexicains au XVIIIe et au début du XIXe siècle. Leurs contacts avec les Espagnols sont limités, mais importants. Ces derniers introduisent les chevaux, les moutons et les chèvres, qui deviennent des éléments vitaux de l'économie Navajo. Le premier traité avec le gouvernement des États-Unis est signé en 1846 par les Navajos, mais des affrontements avec les troupes américaines provoquent des hostilités en 1849 et des combats répétés jusqu'en 1863. Cette même année, les troupes américaines, sous le commandement de Kit Carson, un général et un pionnier de la Conquête de l'Ouest, entreprennent une vaste offensive contre les Navajos. À la fin d'une campagne très violente, Carson se vante d'avoir tout anéanti dans les villages. Ils capturent les Navajos et les envoient à pied dans la réserve de Fort Sumner, au Nouveau-Mexique. Dans l'histoire Navajo, cette déportation est appelée la « longue marche ». En une seule semaine de 1864, 126 Navajos meurent à Fort Canby des maladies et des privations. Plus de 2 000 des environ 10 000 détenus sont déjà

¹⁵³ Jean-Louis Rieupeyrou, *Histoire des Navajos : une saga indienne 1540-1990*, Paris, Albin Michel, 1991.

décédés en 1868¹⁵⁴. Ce fut un peuple profondément opprimé par la colonisation de l'Ouest américain. Au début de *Snowballs*, la voix-off étrange qui illustre l'errance flottante des deux personnages déguisés en amérindiens, chantonne : « They tried to kill us », « We are from a broken nation ». Ainsi, ces deux personnages apparaissent comme des personnages ayant véritablement vécu cette époque archaïque, se faisant passer pour des survivants parmi les victimes de la colonisation. Cependant, l'écart temporel entre la colonisation de l'Ouest américain et de notre époque contemporaine, fait de ces personnages des figures spectrales se retrouvant incapable de tourner la page sur cette période sordide qu'a traversé le peuple Navajo. On pense également à la citation du romancier américain, William Faulkner, « le passé n'est jamais mort. Il n'est même pas passé¹⁵⁵ ». Ainsi, ses personnages déguisés en Navajos, surviennent à la fois comme des souvenirs matérialisés par leurs vêtements, leurs coiffes, et leurs masques, qui reviendraient hantés, à nos jours, les rues des quartiers résidentiels américains mais également, ses personnages intradiégétiques concrétisent la réminiscence de blessures historiques qui n'auraient guère cicatrisées malgré le temps. C'est également pour cette raison que les Amérindiens viennent rendre visite au vieil homme blanc américain, représentant d'une certaine manière le présent des Etats-Unis dans l'incapacité de se confronter à leur passé, les valeurs typiquement américaines avec le drapeau des Etats-Unis posé dans un coin de sa maison, mais également le fardeau mémoriel d'être de la même nationalité que les oppresseurs au temps de la conquête de l'Ouest. Cependant, par ses propos, le vieil homme blanc semble être conscient de ce qu'a enduré le peuple Navajo, ce qui attire d'une certaine manière la sympathie des Amérindiens qui, par la suite, passeront la soirée et danseront avec lui avant de disparaître lorsque le vieil homme blanc se réveillera plus tard dans la nuit.

Pour Anne Marie Bidaud, la naissance d'une nouvelle humanité « se fait toujours dans un espace vide¹⁵⁶ ». Dans *Snowballs*, l'espace et les lieux fictifs, vides et dépourvus de traces temporelles et géographiques, permettent donc à Korine de

¹⁵⁴ Frank Browning et John Gerassi, *Histoire criminelle des États-Unis*, Paris, Nouveau monde, 2016, p.62.

¹⁵⁵ William Faulkner, *Le bruit et la fureur*, Paris, Galimard, 1972.

¹⁵⁶ Anne-Marie Bidaud, *Hollywood et le rêve américain : cinéma et idéologie aux États-Unis*, Paris, Armand Colin, 2017, p.19.

restaurent ces figures archaïques devenues de véritables mythes sociaux, dans une oeuvre retraçant une période marquante de la conquête de l'Ouest non-dénué d'une certaine vision contemporaine par ses nombreux ralentis, ses traitements de voix étranges et cette atmosphère inquiétante. Cette dimension angoissante provient principalement du caractère des deux personnages fantomatiques, silencieux, adoptant une gestuelle anormale, inhabituelle et imprévisible, tout en portant des masques aux traits figés et inexpressifs, faisant étrangement penser à ceux portés par les personnages de *Trash Humpers*.

Dans *Trash Humpers*, nous sommes confrontés à une séquence où l'on retrouve l'un des humpers, celui joué par Harmony Korine en personne, pratiquant une sorte de chorégraphie étrange consistant à taper du pied, à faire des gestes prompts et incohérents avec les bras tout en se montrant du doigt et en poussant des cris d'agonie avec une certaine cadence avant de finir par chanter la comptine « three little devils », écrite par Harmony Korine, que les humpers chantonnent à plusieurs moments du film. La caméra basse résolution ayant servi à Korine pour filmer l'entièreté de *Trash Humpers*, renforce l'abstraction de l'image, et crée une ambiance à la fois sombre et éthérée où l'on peine à discerner les traits du visage, ou plutôt du masque, du personnage à l'écran. Il semble posséder une perruque de cheveux noirs mi-longs, une paire de lunettes, un jean bleu, une paire de chaussures de sport, une veste de costume avec en dessous un t-shirt rouge où est imprimé un symbole¹⁵⁷. L'étrangeté de cette scène réside dans le comportement inquiétant, les cris ou encore la gestuelle chorégraphiée s'apparentant à une sorte de danse traditionnelle voire cérémonielle. Cependant, notre attention se portera sur le symbole que laisse apparaître son t-shirt rouge, légèrement dissimulé sous son costume gris. Ce symbole, représentant un fond rouge où figure une croix bleue ornée d'étoiles blanches, n'est nul autre que le drapeau des confédérés, une bannière aujourd'hui perçue par la majorité de la population américaine comme sujette à controverses, étant devenu un symbole du mouvement suprémaciste blanc.

¹⁵⁷ Voir photogramme 52 où l'un des membres du groupe des Humpers commence une chorégraphie hasardeuse.



52. *Trash Humpers* (2009) Harmony Korine

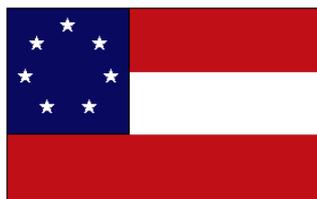
Pour illustrer l'évolution et l'histoire de ce drapeau, symbole profondément raciste pour certains, symbole idéologique et historique pour d'autres, il faut remonter dans le temps, dans une époque archaïque de l'histoire des États-Unis. Car en effet, ce drapeau des confédérés, imprimé sur le t-shirt du personnage de *Trash Humpers*, et à nouveau une réminiscence d'un mythe américain provenant directement de l'époque de la Guerre de Sécession.

La guerre civile, également connue sous le nom de guerre de Sécession, oppose deux grandes parties des États-Unis : le Nord, le gouvernement fédéral, sous la direction d'Abraham Lincoln, et le Sud, les États confédérés, sous la direction de Jefferson Davis. Après de nombreux affrontements majeurs, dont le bombardement de Fort Sumter qui marque le début de la guerre, ce conflit américain se conclura par l'abolition de l'esclavage désiré par le gouvernement fédéral¹⁵⁸. Effectivement, l'un des principaux facteurs de cette guerre est la controverse concernant l'esclavagisme, à laquelle le Nord est très opposé, tandis que les États du Sud y sont favorables.

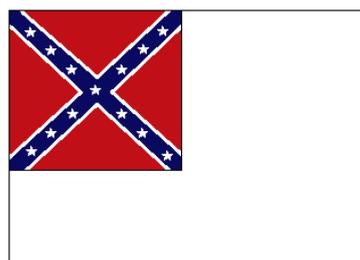
À l'issue de ce conflit, le XIII^e amendement de la Constitution fédérale met fin à l'esclavage en étendant à l'ensemble du territoire américain les effets de la proclamation d'émancipation du 1^{er} janvier 1863, sans toutefois régler la question de

¹⁵⁸ Richard Striner, *Father Abraham : Lincoln's Relentless Struggle to End Slavery*, Oxford University Press, 2006, p.4.

l'intégration des Afro-Américains à la communauté nationale malgré la promulgation du Quatorzième amendement de la Constitution des États-Unis de 1868, accordant la citoyenneté à toute personne née ou naturalisée aux États-Unis et interdisant toute restriction à ce droit, et du Quinzième amendement de la Constitution des États-Unis, de 1870, garantissant le droit de vote mais uniquement aux hommes. Après l'ère de la Reconstruction qui se termine en 1877, la majorité des institutions des anciens États confédérés sont reprises par les Sudistes racistes qui remettent en question l'application des droits constitutionnels des Afro-Américains en instaurant des lois locales telles que les Lois Jim Crows et en développant des mouvements terroristes tels que le Ku Klux Klan ou la White League. Pour revenir au drapeau des confédérés, les États confédérés d'Amérique ont utilisé plusieurs drapeaux au cours de leur existence, de 1861 à 1865. Le drapeau tel qu'on le voit sur le t-shirt du personnage de *Trash Humpers* représente la version du drapeau utilisé en temps de guerre de Sécession, un conflit résultant de l'existence de deux réalités très différentes aux États-Unis : celle du Nord, industrialisée, et celle du Sud, agricole et basée sur l'esclavage. Un fond rouge, au milieu une croix bleu marine entourée de blanc où sont alignées treize étoiles représentant les États confédérés du Sud.



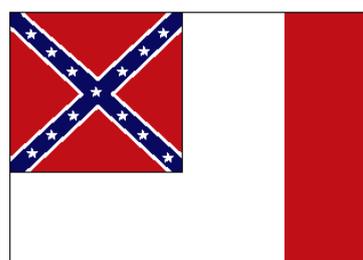
"Stars and Bars"
premier drapeau national 1861



drapeau national de la confédération 1863



"battle Flag" 1861



dernier drapeau national de la confédération 1865

53. Évolution des drapeaux sudistes en temps de Guerre de Sécession (1861-1865)¹⁵⁹

Après la fin de la guerre de Sécession, ces drapeaux sont interdits durant toute la période de la Reconstruction, mais l'utilisation personnelle et officielle de drapeaux basés sur ceux de la Confédération s'est poursuivie, non sans susciter des controverses. Aujourd'hui, le drapeau des confédérés (Dixie Flag ou drapeau de guerre confédéré) est toujours sujet à controverse et alimente une tension raciale. Pour les antiracistes, il est devenu un symbole du mouvement suprémaciste blanc plus qu'un symbole célébrant les États du sud. Pour la majorité des Afro-Américains, il symbolise les lois ségrégationnistes, l'esclavage, le racisme et le Ku Klux Klan, dont les adeptes se sont largement approprié ce symbole¹⁶⁰. Ce drapeau, le dixie flag, emblème de l'extrême droite américaine, représente également la revendication d'une identité sudiste américaine, principalement raciste, aujourd'hui toujours attachée à une certaine idéologie héritée de la Sécession du 12 avril 1861, qui participera, par

¹⁵⁹ Olivier Millet, « Les drapeaux de la confédération », *Overblog*, [En ligne] publié le 2 novembre 2013, consulté le 21 juillet 2024. URL : <http://civil-war-uniforms.over-blog.com/2013/11/les-drapeaux-de-la-confédération-1.html>

¹⁶⁰ On constate, encore à ce jour, une éruption de brandissages de ce drapeau notamment lors de plusieurs émeutes ayant eu lieu au Capitole en faveur de Donald Trump en 2021. Sébastien Lopoukhine, « Les images folles de l'invasion du Capitole par les partisans de Donald Trump », *Radio France*, mise en ligne le 7 janvier 2021, consulté le 12 juillet 2024. URL : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/les-images-folles-de-l-invasion-du-capitole-par-les-partisans-de-donald-trump-9208367>

ailleurs, à sa mythification. La représentation de ce drapeau dans *Trash Humpers*, floqué sur un t-shirt porté par un personnage développant un caractère d'aliéné mental, démontre l'idéologie effarante contenue dans l'histoire de ce symbole. De plus, la danse du personnage, à la chorégraphie fragmentée et aux cris perçants semblant imiter à la fois une personne agonisante, les pleures d'un nourrisson ou encore un hurlement animal, démontre toute l'absurdité, le chaos ainsi que la souffrance qui découle de ce drapeau, de son histoire jusqu'à son idéologie qui perdure encore dans les valeurs et principes de certains États du Sud des États-Unis. Lors de sa performance à la fois anecdotique et aliénante, le personnage de *Trash Humpers* se montre du doigt à plusieurs reprises pendant qu'il hurle et chante, tout en mettant en évidence le drapeau des confédérés, comme pour affirmer son idéologie et sa prise de partie relevant de certains citoyens issus d'États sudistes encore ouvertement racistes. On rappelle que les humpers sont des fervents du chaos, de la destruction, du meurtre et de la liberté de vivre pleinement en dehors de la société. Par ailleurs, sa danse et plus précisément son jeu de jambes, ressemble étrangement à une autre danse, pratiquée dans le passé durant les périodes d'esclavage et apparue dans les plantations de Floride dans les années 1850, le « cake-walk ». Il s'agit d'une danse populaire qui a vu le jour parmi les Noirs du Sud des États-Unis, afin d'imiter avec ironie l'attitude de leurs maîtres lors de leurs excursions aux bals. Au Sud des États-Unis, les esclaves n'avaient que de rares instants de repos. Parfois, le dimanche, ils saisirent l'absence des maîtres pour faire vivre ce qui leur restait des coutumes africaines¹⁶¹.

Ces instants si rares avaient une grande importance pour eux. Ces rendez-vous étaient parfois suivis par les colons conciliants qui récompensaient les meilleurs danseurs par un gâteau, d'où le nom de cake-walk, « marche du gâteau », donné à ce genre de danse syncopée, en forme de marche. En effet, certains pas de danse comme l'imitation d'une marche ou ces mouvements de bras circulaire¹⁶² reflètent assez bien les pas à l'origine du cake-walk. On retrouve dès lors une hybridation chez ce

¹⁶¹ Michel Faure, « À propos du *Golliwogg's cake walk* de Debussy », *musique.histoire.free.fr*, mise en ligne en 2009, [archive] consulté le 23/08/2024 URL : <http://musique.histoire.free.fr/michel-faure-musique.php?musicologue=articles&article=golliwogg-debussy>

¹⁶² Louis Lumière, *Le Cake-Walk au Nouveau Cirque*, 1902 [En ligne] consulté le 23/08/2024 URL : <https://www.youtube.com/watch?v=ATEb9RGIBzc&t=130s>

personnage et précisément dans cette séquence mélangeant à la fois un élément, le drapeau, issus d'une idéologie raciste et favorable à l'esclavagisme et également des pas d'une danse adoptés par les Noirs du Sud américains en temps d'esclavagisme. Harmony Korine pratique sur un seul et même personnage une sorte d'assemblage provocateur, car il évoque deux parties fermement et radicalement opposées, les esclavagistes et les esclaves, les oppresseurs et les opprimés. Ce mixage permet aussi de renforcer le caractère surréaliste et absurde de son personnage masqué, car c'est en effet dans cette hybridité, allant puiser dans les mythes sociaux issus d'époques archaïques, que survient la part onirique des films de Korine. Également à travers des collages d'éléments absurdes, fantasmagoriques, iconiques et, dans le cas de *Trash Humpers*, profondément politiques.

b. Une esthétique « non-historique »

Le film *Mister Lonely*, troisième film d'Harmony Korine, sorti en 2007, soit 10 ans après *Gummo*, raconte l'histoire d'un groupe de sosies de célébrités et de personnalités politiques cohabitant ensemble, reclus de la société, dans un grand manoir situé dans les Highlands. Parmi les sosies, on retrouve celui de Michael Jackson, arrivant tout droit de Paris et rejoignant par la suite, aux côtés du sosie de Marilyn Monroe, le groupe de sosies dans leur habitation. Là-bas, ils y retrouvent le sosie du Pape, de Madonna, de Samuel Davis Jr, de James Dean, de la reine Elisabeth II, de Charlie Chaplin ou encore du petit chaperon rouge. Cependant, notre attention sera portée sur le sosie d'Abraham Lincoln, un des doyens du refuge des sosies mais surtout, une transfiguration de la figure, ou plutôt, du mythe d'une Amérique archaïque en lien avec la guerre de Sécession, déjà mentionnée précédemment. On dit d'un sosie qu'il est une personne qui présente une ressemblance frappante avec une autre¹⁶³. Or, pouvons nous dire que les personnages de *Mister Lonely* ont les mêmes traits physiques que les célébrités auxquelles ils prétendent ressembler ? Ici les ressemblances tiennent principalement des costumes ou de certains traits physiques, décoratifs ou encore des mimiques icônisées à travers

¹⁶³ Définition 1 du CNRTL, [En ligne] consulté le 13/07/2024

la mémoire collective et rattachées directement aux personnalités. Par exemple, le « sosie » de Michael Jackson imite les pas de danse, les bruitages et même la voix, tout en portant le costume du roi de la pop. Le sosie du petit chaperon rouge se contente de porter un uniforme à capuche rouge tout en ayant les traits d'une petite fille, pendant que le sosie de Marilyn Monroe est coiffé de la même manière que l'ancienne star et adopte également des gestuelles propres à cette célébrité des années 50 et 60 en se mettant en scène avec de l'air passant sous sa robe blanche, faisant référence à une scène culte du film *The Seven Year Itch* de Billy Wilder sorti en 1955, où a joué Marilyn Monroe en tant qu'actrice principale. Pour ces sosies, dans *Mister Lonely*, tout est question d'iconicité et de culte. Les personnages adoptent les traits de caractère propre à chaque personnalité en lien avec notre imaginaire collectif. Il est une nouvelle fois question d'hybridation onirique quand il s'agit de mettre en relation le comportement initial des personnages avec un traitement physique qui n'est, à proprement parler, pas le leur. Cela crée une sorte de dérèglement mémoriel entre l'idée que l'on se fait des personnalités imitées et des véritables comportements des imitateurs. De plus, le lieu idyllique et paradisiaque des Highlands provoque et concrétise ces images surréalistes et fantasmatiques qu'opère Korine en mettant en relation plusieurs mythes sociaux issus de périodes ou d'origines géographiques différentes. Ainsi l'on peut voir Marilyn Monroe en couple avec Charlie Chaplin tout en ayant une relation extra-conjugale avec Michael Jackson, également le Pape coucher secrètement avec la reine Elisabeth II, ou encore Madonna prendre des bains de boue avec James Dean. Cette effervescence de célébrités mise en scène dans des situations des plus loufoques, burlesques et surréalistes nous remémore un autre projet que Korine réalisera en collaboration avec l'artiste poète Mark Gonzales intitulé, *Foster Homes and Gardens*, un essai littéraire d'écrits bruts, souvent raturés, prenant la forme d'un fanzine et apparaissant en tant que chapitre dans le recueil de fanzines *The Collected Fanzines Harmony Korine*¹⁶⁴, où les deux artistes écrivent de fausses rumeurs sur des célébrités, contant des anecdotes absurdes à travers des assemblages de personnalités célèbres qui n'ont parfois rien à voir entre eux, issus d'époques différentes ou étant dans l'incapacité de

¹⁶⁴ Harmony Korine, Mark Gonzales, *The Collected Fanzines Harmony Korine*, Chicago, Drag City, 2008.

se connaître¹⁶⁵. Dans cet essai, Korine poursuit ses travaux liés au collage, déjà parcouru dans ses premiers films mais ici sous une forme littéraire, et se moque ouvertement de la tendance et la montée des « fakes news » que connaît notre monde contemporain à travers l'essor d'internet. À travers ce travail, Korine cherche à mythifier à sa manière certaines figures en racontant ouvertement des mensonges comme a pu le faire Buffalo Bill auparavant, créant le mythe du cow-boy à travers des récits extrapolés et mensongers. Harmony Korine vient donc transposer, dans *Mister Lonely*, ses récits absurdes à l'écran. Enfin, en ce qui concerne le sosie d'Abraham Lincoln, il ne déroge pas à la règle quand il s'agit de reprendre des traits physiques ou des accessoires propres à la vraie personnalité politique : une grande mensuration, un nez plutôt large, de grandes oreilles, une barbe prenant tout le contour de son visage, un grand chapeau, un costume noir, une chemise blanche et un noeud papillon. En revanche, le sosie d'Abraham Lincoln dans *Mister Lonely* n'adopte assurément pas les traits de caractère du 16^e président des États-Unis tels qu'on les connaît dans notre imaginaire collectif.



54. *Mister Lonely* (2007) Harmony Korine

Ici, le sosie d'Abraham Lincoln est un personnage attisant la sympathie de tous les autres sosies. Représenté avec sa voix rauque, il est de nature plutôt extravertie, ses yeux sont souvent écarquillés et il dévoile un large sourire, assez déconcertant par moments. On ne peut en aucun cas parler de parodie ni de caricature dans la mesure

¹⁶⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=gxjQL9fD09Y>, extrait vidéo où l'on retrouve les deux artistes assis à une table, lisant à tour de rôle des pages qu'ils ont écrits. [En ligne] mis en ligne le 6 avril 2013, consulté le 13 juillet 2024.

où ce personnage n'adopte aucun trait de caractère du président des États-Unis, quand on sait qu'Abraham Lincoln était de nature plutôt maladroite, timide, et complexée par son grand corps¹⁶⁶. Le 16e président des États-Unis, a gouverné de 1861 à 1865. Son gouvernement, qui s'est soldé par son assassinat le 15 avril 1865 au début de son second mandat, a été marqué par la Guerre de Sécession et l'adoption du 13e amendement, qui a aboli l'esclavage aux États-Unis. Le 31 janvier 1865, le Congrès adopte le 13ème amendement à la Constitution fédérale, qui abolit définitivement l'esclavage sur l'ensemble du territoire américain. Il sera approuvé le 18 décembre, provoquant la libération de quatre millions d'esclaves. Lincoln vivra juste assez longtemps pour toucher la victoire du doigt, et apprendre que le général sudiste Robert E. Lee avait déposé les armes à Appomattox le 9 avril 1865. Mais cinq jours plus tard, le président est tué par balle alors qu'il assiste à une représentation au théâtre Ford de Washington. John Wilkes Booth, son assassin, est un acteur de profession et un raciste convaincu, sympathisant de la cause confédérée. Après avoir tiré le coup mortel, il prend la fuite aux cris de « Sic semper tyrannis ! » Ou « Ainsi en est-il toujours des tyrans ! », la devise latine de la Virginie. Booth et ses complices seront abattus en cavale ou exécutés dans les jours qui suivent, tandis que Lincoln, premier président américain à être assassiné, sera érigé par ses contemporains au panthéon des héros de l'histoire des États-Unis. Aujourd'hui, Lincoln est une figure mythique de l'histoire des États-Unis. Cependant, ce mythe n'a fait qu'évoluer de l'époque de son assassinat jusqu'à aujourd'hui à travers des écrits mais également par sa représentation cinématographique. Au-delà des indices physiques de reconnaissance liée à cette personnalité historique, le cinéma a, le plus souvent, lié sa représentation à une série d'événements ou de faits qui ont parfaitement intégré la culture générale collective, ainsi de la guerre de Sécession, de l'émancipation des esclaves, du discours concis de Gettysburg ou de son violent assassinat par John Wilkes Booth au théâtre Ford. Il y a trois raisons pour lesquelles Lincoln a été un client très apprécié par l'industrie cinématographique : tout d'abord, il a été le premier président à être photographié de manière massive et à utiliser la photographie pour

¹⁶⁶ Anne-Aurore Inquimbert, « Bernard Vincent, *Lincoln. L'homme qui sauva les États-Unis* », *Revue historique des armées*, [En ligne], mis en ligne le 05 mai 2010, consulté le 13 juillet 2024. URL : <http://journals.openedition.org/rha/7022>

diffuser son image et en tirer un avantage dans la campagne présidentielle. Par la suite, il convient de souligner l'importance de la guerre de Sécession dans l'imaginaire américain et l'importance essentielle de cette expérience dans la constitution des États-Unis contemporains¹⁶⁷. Il faut également noter que l'événement est proche du développement de l'industrie cinématographique, ce qui explique le goût des réalisateurs et du public pour cette période. Enfin, il y a le fait que Lincoln est devenue une légende dans son pays et que sa vie incarne l'esprit américain : idéal libertaire et égalitaire, désir de préserver l'Union, dévouement face aux difficultés et également une représentation de ce que l'on appelle le self-made man¹⁶⁸. Rapidement, dès le début du XXe siècle, Lincoln devient dans l'esprit collectif « la grande figure totémique nationale, porteuse de tous les messages patriotiques et unificateurs¹⁶⁹ ». Dans *Abraham Lincoln on Screen. A Filmography, 1903-1998*¹⁷⁰, Mark S. Reinhart estime à plus de deux cents le nombre de films ayant mis en scène le personnage de Lincoln jusqu'en 1998. Parmi ces représentations du 16ème président des États-Unis, on retrouve des biopics avec le film homonyme *Abraham Lincoln* de David W. Griffith sorti en 1933 ou encore l'*Abraham Lincoln* de John Cromwell sorti en 1940. Dans un premier temps, ces films ne cherchaient pas encore à redorer l'image de Lincoln ni à mythifier la figure du président. De plus, avant la moitié des années 30, les films représentant la figure d'Abraham Lincoln le représentaient comme un personnage secondaire, voire un figurant éphémère. Ainsi, le film *Naissance d'une nation* de David W. Griffith sorti en 1915, retraçant la guerre de Sécession du point de vue des États du Sud tout en faisant l'apologie de la société secrète du Ku Klux Klan, présente Abraham Lincoln dans seulement quatre scènes dont une représentation de son assassinat à la moitié du film. On y retrouve également des films qui se concentrent sur son assassinat et ses conséquences avec des films tels que le western de 1936, *Je n'ai pas tué Lincoln* de John Ford ou encore *The Lincoln Conspiracy* de James L. Conway se servant de certaines théories du

¹⁶⁷ Eric Nuevo, « Analyse : Lincoln au cinéma », *Abus de ciné*, [En ligne] consulté le 21 juillet 2024. URL : <https://www.abusdecine.com/dossier/analyse-lincoln-au-cinema/>

¹⁶⁸ Anne-Marie Bidaud, *Hollywood et le rêve américain : cinéma et idéologie aux États-Unis*, Paris, Armand Colin, 2017, p.19.

¹⁶⁹ Ibid

¹⁷⁰ Mark S. Reinhart, *Abraham Lincoln on Screen. A Filmography of Dramas and Documentaries including Television, 1903-1998*, Jefferson, McFarland & Company, 1999.

complot concernant l'assassinat en 1865 du président américain pour créer une dramaturgie. Cette profusion s'explique par la place particulière occupée par Lincoln dans l'imaginaire collectif américain. Dans sa biographie du président, David H. Donald précise qu'aux « États-Unis, le culte de Lincoln est presque une religion¹⁷¹ ». Et, en effet, les apparitions d'Abraham Lincoln dans les films de la première partie du XXe siècle participent de cette incarnation quasi divine de Lincoln : présent à l'image, le président est lointain, solennel, miséricordieux. L'image la plus percutante reste celle qui termine le film *Vers sa destinée* de John Ford, sorti en 1939, où l'on retrouve un Abraham Lincoln jeune portant un chapeau haut-de-forme se dirigeant vers la pluie et qui devient, par un fondu enchaîné, la statue dans son mémorial. Cette dernière séquence sous-entend les nombreuses actions et exploits libérateurs pour les États-Unis et témoigne également de la mythification se mettant en place en faveur de la figure du « Honest Abe ». Parmi ces représentations toutes aussi différentes les unes que les autres, on retrouve des incarnations plus comiques voire potaches du président américain pouvant traduire un des effets secondaires à cette frénésie de représentation. C'est ainsi que l'on retrouve dans *Bill and Ted's excellent Adventure*, comédie réalisé par Stephen Herek en 1989, la figure de Lincoln caricaturé, figurant aux côtés d'autres figures à la fois mythiques et historiques comme un cow-boy du nom de Billy the Kid, un célèbre hors-la-loi pendant la période de la conquête de l'Ouest ou encore d'un homme déguisé en Socrate, célèbre philosophe de la Grèce antique. Bien que dans la narration de ce film, les personnages ne soient pas des sosies mais bel et bien les vraies figures historiques voyageant dans le temps, l'hybridation entre plusieurs mythes d'époques différentes se rencontrant dans une époque plus contemporaine tout en portant des déguisements ridicules et bon marché, ressemblent étrangement aux procédés qu'utilise Harmony Korine pour représenter sa troupe de sosie ainsi que la figure d'Abraham Lincoln dans *Mister Lonely*. Harmony Korine reprend la figure du mythe d'Abraham Lincoln, la transgressant drastiquement à travers son imaginaire individuel, afin de reconstruire le mythe du 16ème président des États-Unis aux yeux du spectateur et réalimenter l'imaginaire collectif des générations actuelles et futures.

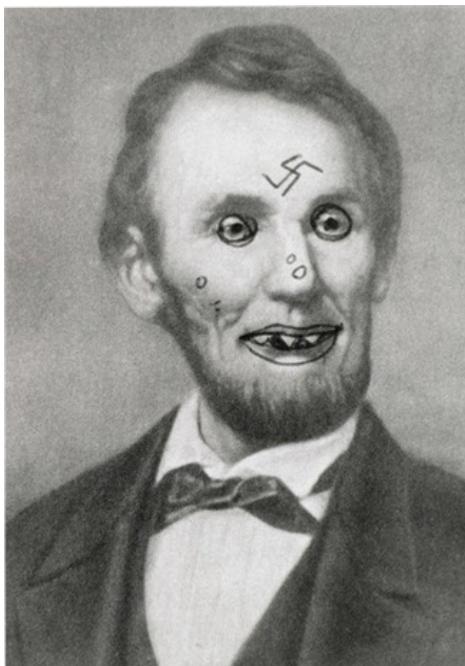
¹⁷¹ Bernard Vincent, *Lincoln : L'homme qui sauva les Etats-Unis*, Paris, L'Archipel, 2009.

Ce procédé, que l'on pourrait surnommer de leçon de « non-histoire », rappelle un travail artistique conceptualisé par l'artiste contemporain américain Mike Kelley : *Reconstructed History*. Cette œuvre artistique implique, pour Kelley, de reprendre des photographies historiques provenant de manuels scolaires afin de réinterpréter leurs contextes historiques en y intégrant des collages, des graffitis ou des dialogues en dessinant des bulles de bande dessinée. Cela entraîne une transformation significative de la tonalité ou du sens initial de ces photographies ou gravures qui retracent des moments clés de l'histoire américaine. Dans *Reconstructed History*, Kelley s'est inspiré de la manière dont les dirigeants de la société de demain marquent leur empreinte sur le passé en défigurant les manuels avec des griffonnages et des notes, ce qui signifie leur propre « reconstruction »¹⁷² tout en se tournant vers l'avenir. Mike Kelley récupère donc des manuels d'histoire américaine usagés et entreprend des graffitis aux tonalités provocatrices. La nature réprimée de ces images héroïques et historiques est animée par des gribouillis pervers de commentaires et de gestes obscènes. Grâce à l'utilisation de la langue vernaculaire des livres savants et à la création d'interventions sur leurs pages, Kelley a remis en cause les attitudes traditionnelles envers l'histoire et l'éducation et remet également en question les valeurs sociétales et culturelles habituellement attribuées à ces sujets. L'ensemble de ces œuvres nous encourage à repenser la manière dont les livres d'histoire transmettent les récits de nos ancêtres à nos descendants, en examinant la réappropriation du sens à travers l'interprétation du passé. Ainsi, on retrouve plusieurs portraits d'anciens présidents des États-Unis transgressés par les graffitis de Kelley dessinés par-dessus. Tout d'abord, John Caldwell Calhoun, un des premiers vice-présidents des États-Unis devient une figure monstrueuse en portant sur son visage des traits caractéristiques à la figure mythique du monstre de Frankenstein. Pendant que Abraham Lincoln, lui, se fait dessiner sur son portrait des boutons d'acné, une bouche béante où des dents sont manquantes et surtout le symbole d'une croix nazie sur son front¹⁷³, rappelant le nazisme, certes, mais dans le contexte de l'histoire américaine, la cicatrice découlant d'une auto-mutilation, gravé sur le front

¹⁷² Skarstedt, « Mike Kelley : Reconstructed History », 2014, [En ligne] consulté le 18 juillet 2024. URL : <https://www.skarstedt.com/exhibitions/mike-kelley5/press-release>

¹⁷³ Voir photogramme 55.

du gourou de secte Charles Manson, connue pour ces meurtres prémédités puis médiatisés dans les années 1960.



55. *With Malice Toward None : With Charity for all* from the series *Reconstructed History* 1989) Mike Kelley

Dans *Reconstructed History*, Mike Kelley transgresse à travers ses graffitis, des symboles et des monuments issus de l'histoire américaine parmi des dessins à caractère érotique. Ainsi, la Statue de la liberté et l'Empire State Building se retrouvent dotés de testicules, leur structure prenant désormais la forme d'un pénis¹⁷⁴.

¹⁷⁴ Voir photogramme 56.



56. *The Empire State Building* from the series *Reconstructed History* (1989) Mike Kelley

Une gravure, représentant les débuts de la traite négrière dans les colonies anglaises, puis par la suite, griffonné par Mike Kelley, démontre à présent dans *Reconstructed History* un colon anglais cracher sur un esclave s'apprêtant à partir sur un bateau avec d'autres esclaves et colons. Une convergence notoire entre les travaux de Mike Kelley et ceux d'Harmony Korine résulterait de cette aptitude à s'approprier des images, qu'elles soient d'archives, photographiques ou dessinées, pour déconstruire et transgresser leurs contextes par leurs ajouts personnels, graffiti, collage, peinture, pour enfin se réapproprier leurs fondements historiques et d'en reconstruire de nouveaux. De plus, on s'aperçoit que certains contextes historiques de l'histoire des États-Unis tels que la guerre de Sécession et la conquête de l'Ouest refont surface dans les travaux des deux artistes qui partagent une culture commune et un imaginaire collectif. On retrouve également en commun, la figure transgressée d'Abraham Lincoln, diabolisée chez Kelley et changée en figure burlesque chez Korine. Ces deux artistes partagent une vision artistique commune quand il s'agit de

représenter un segment de l'histoire américaine, non dénué de provocation, de transgression mais surtout d'imagination. De plus, faisant partie du groupe Destroy All Monsters, Mike Kelley est à l'origine de la création du morceau « Mom's and Dad's Pussy ». Basé sur un collage sonore répétitif résolument Lo-Fi¹⁷⁵ où l'on entend des enfants raconter des grossièretés et se mettre à rire dans un micro de faible qualité faisant résonner leur voix, il est le morceau utilisé pour l'introduction du film *Gummo*, ce qui liera d'une certaine manière ces deux artistes pendant un court instant.

Harmony Korine fait donc ressurgir des fantômes en souffrance, provenant tout droit de mythes sociaux liés à l'histoire de l'Amérique et désormais réhabilités dans notre monde contemporain. De plus, le cinéaste revient généralement sur des époques de conflits fondamentalement raciaux, des conflits opposants des États, des populations, des opprimés face à des oppresseurs. Cette réhabilitation de figures profondément opprimées que l'on a cherchées à faire disparaître est également une ressource pour Korine afin de remettre en question certaines vérités historiques considérées comme fondatrices et tenues pour acquises. Ces réapparitions de certains mythes sociaux permettent également de mettre en lumière certains tabous, « une autre face du mythe¹⁷⁶ », que l'inconscient collectif américain cherche parfois à dissimuler et dont certaines populations refusent catégoriquement le débat par crainte de réouvrir certaines blessures historiques et des traumatismes générationnels, comme par exemple le débat autour de l'époque de l'esclavagisme dans les États du Sud.

De plus, confronter ces fantômes du passé à un monde contemporain dans les films de Korine va en adéquation avec la citation de William Faulkner et démontre que rien de l'histoire des États-Unis n'est définitivement enterré, que les esprits des conflits passés errent toujours sous la forme de figures mythifiées, transgressées par une réappropriation de leur iconicité. Ce sont des souvenirs, une mémoire historique

¹⁷⁵ Anthony Carew, « Genre profile - Lo-Fi », *Alt Music*, [En ligne] mise en ligne le 29 août 2008, consulté le 18 juillet 2024. URL : <https://archive.wikiwix.com/cache/index2.php?url=http%3A%2F%2Faltmusic.about.com%2Fod%2Fgenres%2Fa%2Flo-fi.htm#federation=archive.wikiwix.com&tab=url>

¹⁷⁶ Gérard Bouchard, « Pour une nouvelle sociologie des mythes sociaux », *Revue européenne des sciences sociales*, n°51, 2013, p.65.

et fondatrice, incorporé dans des corps triviaux aux comportements étranges, des souvenirs-matières. Ce que j'appelle les « souvenirs-matières », c'est cette hybridité concrétisée entre ces corps sans identité, créée en tout point par le cinéaste, implantée dans un espace et des lieux à priori sans véritable identification géographique et portant sur eux les traces et les souvenirs propres à certains contextes sociaux et historiques. Ces souvenirs, que ces corps en hybridation incorporent, ne participent pas à l'élaboration de l'identité personnelle de ces derniers, mais au contraire, participent, à une échelle collective, à représenter les valeurs, la mémoire et les fondements d'une population. C'est par le biais de cette volonté de faire resurgir des souvenirs, notion relative à l'abstraction et au psychisme, à travers des organismes bel et bien concrets, les lieux, que se crée donc l'hybridation des souvenirs-matières. Cette hybridation entre abstractions issues de l'inconscient et concrétisation purement matérielle, Harmony Korine l'utilisera tout au long de son oeuvre, en donnant à voir des formes, des figures, des mises en scènes, issus de son imaginaire, qu'il viendra par la suite mythifier à travers ses oeuvres, donnant naissance à une mythologie, cette fois-ci qualifiée de « personnels ».

c. Émergence de mythes personnels

Pour le sociologue et historien Gérard Bouchard, on observe dans toute société et collectivité, des points sensibles qui révèlent des sentiments profonds, des sensibilités. Ils prennent la forme de malaises, de peurs, d'angoisses et, un peu paradoxalement, ils nourrissent des aspirations très fortes, des idéaux, des valeurs dominantes et durables, des croyances, et aussi des tabous, des normes ordinairement non écrites à ne pas transgresser. Cette sensibilité influe puissamment sur le cours d'une société à long terme comme à court terme en procurant aux institutions « le fondement symbolique qui suscite l'adhésion de la population, en structurant les visions du monde, les idéologies et les solidarités¹⁷⁷ ». Les sociétés peuvent s'unir autour d'objectifs ou de finalités spécifiques grâce à ce fondement symbolique, qui leur permet de résoudre leurs divisions, de gérer de manière efficace leurs tensions et

¹⁷⁷ Gérard Bouchard, « Pour une nouvelle sociologie des mythes sociaux », *Revue européenne des sciences sociales*, n°51, 2013, p.66

leurs conflits, ou de se regrouper et de réagir énergiquement après une crise ou un traumatisme. C'est dans cette situation que naissent les mythes, que Gérard Bouchard définit comme « un type de représentation collective porteur d'un message, en l'occurrence des valeurs, des croyances, des aspirations, des finalités, des idéaux, on pense notamment aux grands mythes fondateurs de la modernité que sont l'égalité, la liberté, la démocratie, le progrès¹⁷⁸ ». De plus, le sociologue définit certains traits qui fondent le caractère distinctif de la représentation de ces mythes. Le trait défini par Gérard Bouchard qui nous intéressera dans le cadre des représentations mythiques dans l'oeuvre d'Harmony Korine est l'hybridité, dans la mesure où un mythe est toujours « un amalgame inégalement pondéré de réalité et de fiction, de raison et d'émotion, de conscience et d'inconscience, de vérité et de fausseté¹⁷⁹ ». Ce caractère hybride, défini par Gérard Bouchard, encourage notre analyse à surmonter l'opposition réalité-fiction afin de rechercher et travailler en quelque sorte dans l'entre-deux, là où réside la véritable nature du mythe.

Dans l'oeuvre de Korine, la présence de mythes est prépondérante. Que cela soit à travers des figures historiques transgressées vues dans la sous-partie précédente, agissant comme une réminiscence par le biais du caractère hybride de la représentation de ces mythes déjà existants, entre éléments concrets et singularités issus de l'imagination du cinéaste. Mais également, par l'émergence de figures plus abstraites, dont les traits ne représentent en rien des éléments concrets issus du réel, mais dont les tenants proviendraient d'une dimension onirique et fantastique, propre à l'imagination du cinéaste. Nous ne parlerons plus d'hybridité pour illustrer et qualifier ces figures « imaginaires » dans la mesure où elles ne comportent plus de traits appartenant à un personnage ou une figure mythifiée à travers l'histoire. Cette partie sera consacrée à présenter la façon dont Harmony Korine livre à travers différents médiums (peinture, cinéma, photographie), un univers à la fois singulier et cohérent issu de son imaginaire, et la façon dont il réhabilite ces personnages prenant les traits de figures mythiques, de créatures fantastiques ou de personnages d'apparence loufoques à travers des mélanges absurdes opérés par le cinéaste. Dans la préface du catalogue « Harmony Korine », répertoriant la majeure partie de son

¹⁷⁸ Ibid, p.66.

¹⁷⁹ Gérard Bouchard, « Pour une nouvelle sociologie des mythes sociaux », *Revue européenne des sciences sociales*, n°51, 2013, p.67.

oeuvre picturale et cinématographique, édité à l'occasion de son exposition au centre Pompidou en 2017, Alicia Knock exprime que la plupart des formes de créativité dans l'oeuvre d'Harmony Korine « naissent d'une vision ou d'une hallucination d'un sujet qui le hante ¹⁸⁰ ». Nous avons déjà évoqué dans les parties précédentes l'émergence de figures issues de souvenirs et de traumatismes du cinéaste tels que les personnages de *Trash Humpers*, directement inspiré de sans-abris que Korine regardait à travers la fenêtre de sa résidence à Nashville lorsqu'il était enfant ou encore le personnage de Julien dans *Julien Donkey-Boy* inspiré de ses souvenirs de son oncle atteint de schizophrénie. Ici, le caractère visionnaire et hallucinatoire de sa créativité fait émerger un caractère obsessionnel quant à la représentation de ses figures imaginaires qui naviguent à travers les différents médiums utilisés. Cette obsession, dont fait preuve le cinéaste, donne naissance à des personnages récurrents, des personnages-motifs qui illustrent les oeuvres de Korine. Des oeuvres à la fois picturales, à travers des tableaux abstraits dévoilant des figurations fragmentées et peu discernables, et cinématographiques, par le biais de certains films de Korine. Ainsi, *Gummo* n'est pas la seule oeuvre du cinéaste à représenter un personnage aux traits humains coiffé d'oreille de lapin. On retrouve en effet, dans le tableau nommé *Gatekeepers* (2013), un curieux personnage semblable au Bunny Boy dans *Gummo*, comportant de longues oreilles similaires à celles d'un lapin et des yeux bleus, ils se retrouvent aux côtés de figures spectrales noires aux yeux blancs, dévoilant un visage aux traits fin peu expressif et un sourire qui émane une certaine insouciance et un caractère incertain en lien avec le tempérament du Bunny Boy dans *Gummo* qui erre dans tous les recoins de Xenia, au milieu des fantômes de l'Amérique, dans une démarche nonchalante, discrète et dévoilant peu d'expressivité par son visage fermé¹⁸¹.

¹⁸⁰ Alicia Knock, « The Boy Who Could Fly », *Harmony Korine*, New York, Rizzoli Electa, Gagosian, 2018, p.13.

¹⁸¹ Voir photogramme 57. *Gatekeepers* (2013) in Korine's studio, Nashville, TN
Oil, latex house paint, and spray paint on canvas
82 x 71 inches (208,3 x 180,3 cm)
Private Collection



57. *Gatekeepers* (2013) Harmony Korine



58. *Gummo* (1997) Harmony Korine

Toujours dans une démarche obsessionnelle dans la représentation de certaines figures imaginaires, Korine peint dans un tableau sans nom, des danseuses de ballet aux visages assombris, dévoilant des sourires inquiétants, et des visages monstrueux aux sourires dessinés avec un trait grossier, situé sur leur ventre comme pour affirmer la préexistence d'une autre entité dans leur propre corporalité, on peut supposer en

tant que spectateur une gestation de figures monstrueuses des deux danseuses¹⁸². Ce tableau, et plus précisément les figures qui y sont représentées sont en lien avec un autre personnage présent dans un film de Korine. On peut en effet faire le lien entre ses danseuses enceintes avec le personnage de Pearl dans *Julien Donkey-Boy*, la seule fille de la famille qui, dans une des scènes au début du film présentant à tour de rôle les membres de la famille, est montré en train de danser en robe de ballet de sa chambre¹⁸³ avant que l'on apprenne qu'elle est enceinte d'un enfant, fruit d'une sous-entendue relation incestueuse avec son frère Julien.



59. *Untitled* (2015) Harmony Korine

¹⁸² Voir photogramme 59.

¹⁸³ Voir photogramme 60.



60. *Julien Donkey-Boy* (1999) Harmony Korine

On retrouve également une pluralité de personnages à la figuration abstraite aussi bien dans ses photographies, ses peintures ainsi que ses films. Pour Alicia Knock, Harmony Korine « crée un mythe autour de ses peintures¹⁸⁴ ». En effet, Harmony Korine fait de ses figures des symboles récurrents, prenant place dans une pluralité de médium et créant une histoire, une mythologie où chaque personnage possède sa singularité et son rôle à jouer. « Harmony Korine crée sa propre mythologie, remplie de personnages étroitement liés au fantastique, chacun avec ses rituels particuliers¹⁸⁵ ». Ainsi l'on retrouve des figures à la fois angélique comme sur le tableau *Frost Ball Jr High* (2014) où Harmony Korine peint un ange aux ailes rouges comprenant les traits d'un enfant¹⁸⁶, ou encore dans le film *Mister Lonely* où des nonnes sautent d'un avion sans parachute, s'écrasant au sol après une longue chute dans les airs tels des anges déchus. On retrouve également des figures aux traits plus démoniaques notamment dans le récent *Aggro Drift*, sorti en 2023, où des gangsters portent des masques et des cagoules orné de cornes. On y retrouve également un

¹⁸⁴ Alicia Knock, « The Boy Who Could Fly », *Harmony Korine*, New York, Rizzoli Electa, Gagolian, 2018, p.15.

¹⁸⁵ Ibid, p.14.

¹⁸⁶ Voir photogramme 61. *Frost Ball Jr High*, 2014
House paint, acrylic, and oil on canvas
43 3/4 x 39 3/4 inches (111,1 x 101 cm)
Private Collection

personnage démoniaque géant qui accompagne le protagoniste du film, lui ordonnant de tuer un homme, un autre gangster, lui portant des ailes d'ange¹⁸⁷.



61. *Frost Ball Jr High* (2014) Harmony Korine



62. *Aggro Drift* (2023) Harmony Korine

¹⁸⁷ Voir photogramme 62. Ce personnage demeure être l'antagoniste du film et également la cible de la nouvelle mission de BO, le tueur à gage et protagoniste d'*Aggro Drift*.

On retrouve, notamment dans *Aggro Drift*, cette ambivalence entre objet filmique à la mise en scène traditionnelle, en l'occurrence ici, le film de gangsters, et une esthétique expérimentale voire mutante, convoquant caméra infrarouge et intelligence artificielle, donnant un mouvement texturé et effréné de l'image et créant une sur-expressivité de cette dernière (nous reviendrons sur ce terme plus tard dans notre étude). De ce mouvement protéiforme et sur-expressif de l'image, se crée un séisme esthétique propice à faire émerger ces figures fantastiques et imaginaires dans un monde « semi-concret », la caméra infrarouge et l'intelligence artificielle conférant à l'espace réel, la ville de Miami dans lequel a été tourné le film, une dimension chaotique et abstraite. Selon Alicia Knock, « Korine va au-delà de la réalité, une façon pour lui de communiquer une image qui interagit avec l'attraction entre l'inconscient et le traditionnel¹⁸⁸ ».

C'est dans cette tension entre éléments découlant de l'inconscient, et la représentation d'un espace réaliste, que Harmony Korine incorpore ses figures mythiques dans des lieux concrets donnant naissance à une réhabilitation de ces mythes personnels, prouvant à la fois leur véracité et la légitimité de leur existence au sein de la société américaine. Selon Alicia Knock, l'oeuvre d'Harmony Korine fonctionne comme « une entité entière ». En effet, Korine convoque tous ces médiums pour en faire un univers complet et unique. Il vient peupler ses différents médiums de personnages abstraits et fantomatique venant par la suite, hanter l'image, se fondre dans l'espace, laisser des traces de leur présence. Les figures mythiques sont indissociables de l'espace où ils sont intégrés ou réhabilités dans l'espace géographique dans *Gummo* et *Trash Humpers* ou bien créés à travers un espace plastique chaotique dans grand nombre de ses peintures ou dans son récent film *Aggro Drift*.

¹⁸⁸ Alicia Knock, « The Boy Who Could Fly », *Harmony Korine*, New York, Rizzoli Electa, Gagosian, 2018, p.15.

De plus, Alicia Knock affirme que cette tentative de Korine de communiquer une image avec ce qui est de l'ordre du sacré est « typique de l'esprit sudiste¹⁸⁹ ». En effet, on retrouve chez d'autres artistes picturaux originaires du Sud des États-Unis, ce croisement entre réalisme et mythologie, dévoilant tout un pan du folklore habité par le Sud. Notamment avec les oeuvres de l'artiste Richard Burnside, convoquant dans ses peintures, diverses entités surnaturelles, certaines prenant la forme de monstres mi-animaux, mi-humains et d'autres, représentant des portraits de personnages politisés et importants siégeant au coeur de sa mythologie personnelle. Par exemple, ses tableaux *Two African King* (1985) ou *The Ancient King* (1987) représentant des personnages à la peau noire, couronnés et souriants aux côtés d'autres visages, ressemblant à des masques, prenant place dans la composition de ces mêmes tableaux¹⁹⁰. « Ses peintures regorgent de symboles, certaines portant des significations personnelles pour Burnside, et d'autres, des produits inexplicables de ses visions¹⁹¹ ». De la même façon que Korine, Richard Burnside crée sa propre mythologie où chaque personnage représenté possède une fonction, un statut et un caractère singulier. « Diverses significations ont été attribuées et des descriptions des symboles impliqués, décrivant souvent le caractère de chaque roi ou reine et de ses conseillers¹⁹² ». Richard Burnside crée également à partir d'éléments réels qu'il croise dans son quotidien, ses peintures sont généralement des interprétations stylisées des choses qu'il a vues, des oeuvres d'art aux objets de la vie quotidienne.

¹⁸⁹ Alicia Knock, « The Boy Who Could Fly », *Harmony Korine*, New York, Rizzoli Electa, Gagosian, 2018, p.15.

¹⁹⁰ Voir photogramme 63. *The Ancient King*, 1987, Richard Burnside, Paint on wood 29.25 x 31 inches

¹⁹¹ Katherine Bell Douglas, « Richard Burnside », *Souls Grown Deep*, [En ligne] consulté le 3/08/2024. URL : <https://www.soulsgrowndeep.org/artist/richard-burnside>

¹⁹² « Richard Burnside », *Marcia Weber Art Object*, [En ligne] consulté le 3/08/2024. URL : <https://marciaweberartobjects.com/burnside.html>



63. *The Ancient King* (1987) Richard Burnside

À travers ses peintures, Burnside fait donc co-habiter la réalité et l'imaginaire en créant des « créatures fantaisistes à partir de sources d'impression ordinaires¹⁹³». Selon Alicia Knock, cette dimension visionnaire et fantastique s'infiltrant dans la réalité, produit le « réalisme magique¹⁹⁴ ». Introduit par le critique d'art allemand Franz Roh¹⁹⁵ en 1925, le terme « réalisme magique », en peinture, rend compte d'éléments perçus et décrétés comme étant magiques, surnaturels, irrationnels, surgissant dans un environnement défini comme « réaliste » à travers un cadre historique, géographique, ethnique, social ou culturel avéré. Selon Elisabeth Arsenau, la part de fantastique dans le monde concret, donc réaliste, doit être percevable comme naturelle, faisant partie intégrante de ce monde réel depuis le début de sa création.

¹⁹³ Katherine Bell Douglas, « Richard Burnside », *Souls Grown Deep*, [En ligne] consulté le 3/08/2024. URL : <https://www.soulsgrowndeep.org/artist/richard-burnside>

¹⁹⁴ Alicia Knock, « The Boy Who Could Fly », *Harmony Korine*, New York, Rizzoli Electa, Gagosian, 2018, p.13.

¹⁹⁵ Franz Roh, *Nach-expressionismus (Magischer Realismus: Probleme der neuesten europäischen Malerei)*, Leipzig, Munich, Klinkhardt & Biermann, 1925.

La frontière du réalisme magique ne tient qu'à la véracité du fantastique ancré dans ce monde concret, si l'onirisme et l'irrationnel prenant place dans l'oeuvre sont perçus comme involontaires et comme quelque chose de l'ordre de la déviance, nous basculerions dans la science-fiction ou dans le conte :

Ce monde, n'est régi par aucune règle. Il est le domaine du fantasme, de l'insolite, du rêve, du mysticisme. Pour finir, il faut que ces deux mondes se confondent au sein d'un même récit sans s'opposer. C'est-à-dire que l'étrange doit être présenté sans commentaire, comme s'il était entièrement naturel et faisait partie intégrante de la réalité la plus banale.¹⁹⁶

Effectivement, nous sommes bel et bien confrontés dans certaines oeuvres de Korine à du réalisme magique dans la mesure où les personnages qu'il imagine sont intégrés dans des lieux concrets sans explication ni justification, ils sont là, marginalisés, leur corporéité comme seuls bien matériels, et transgressés en étant représentés à travers une esthétique fragmentée et chaotique. Ces figures imaginaires errent désormais comme les fantômes des souvenirs du cinéaste.

Par ailleurs, nous pouvons constater à travers ce réalisme magique et de cette association entre un monde réel et imaginaire, que la mythification des personnages de Korine ne s'arrête pas seulement au procédé consistant à mêler réalisme et onirisme, créant un univers à part entière. En effet, ce processus de mythification, ici en ce qui concerne les personnages incarnant des marginaux, des « poor white trash¹⁹⁷ », prend également place par la co-habitation de ces derniers avec les figures fantastiques imaginés par Korine. Ainsi, les personnages masqués en vieillard dans *Trash Humpers* rencontrent plusieurs habitants du quartier où ils errent du soir au matin, en partageant avec eux des récitations de poèmes, des blagues douteuses, des repas, des ballades nocturnes, jusqu'à certains meurtres commis par les humpers, notamment dans une séquence où l'un des personnages masqués étrangle à mort avec

¹⁹⁶ Elisabeth Arsenau, « Le réalisme magique », *Les Libraires*, février 2021, n°183, p.35-38.

¹⁹⁷ Sylvie Laurent, *Poor white trash. La pauvreté odieuse d'un blanc américain*, Paris, Sorbonne Université Presses, Collection « Mondes Anglophones », 2011.

un sac plastique un habitant du quartier dans sa propre demeure, pendant qu'un autre habitant, témoin de la scène, joue de la guitare électrique.

Dans une des dernières séquences de *Gummo*, les deux sœurs aux cheveux blonds oxydés, interprétées par Chloë Sevigny et Carisa Glucksman, font la rencontre du personnage avec des oreilles de lapin rose, tout droit sortie de l'imagination de Korine, dans une piscine où il finira par embrasser les deux sœurs à tour de rôle sous la pluie.



64. *Gummo* (1997) Harmony Korine

Le cinéaste met aux mêmes rangs les marginaux qu'il dépeint dans ses films et ses photographies avec les figures qu'il imagine et représente dans ses peintures abstraites ou qu'il réhabilite dans l'espace filmique de ses oeuvres cinématographiques. Il n'y a aucun rapport d'échelle sociale, chaque entité dans sa singularité est égale à une autre et possède son rôle dans la mythologie de Korine. De plus, de la même manière que les personnages abstraits et fantastiques, les marginaux naviguent à travers les différents médiums adoptés par le cinéaste. On les perçoit dans *Gummo*, notamment avec les personnages de Solomon et Tumbler, à travers des images tournées à la caméra argentique, des images fixes issues de photographies capturées avec un appareil polaroid et également dans des fragments d'images vidéo,

parsemés dans le montage frénétique et fragmenté du film. Pendant le tournage de *Gummo* en 1997, Harmony Korine réalise à partir de photographies capturées par le biais d'images vidéo filmées par lui-même et dévoilant plusieurs habitants de Nashville dont certains réapparaîtront dans son premier long-métrage, une fresque photographique représentant les différents portraits de ces marginaux ainsi que des lieux où a été tourné le film. Harmony Korine présente cette série de photographies, rassemblées et affichées sur un mur comme il présentait un de ses tableaux abstraits. Cette oeuvre est baptisée *Milk Chicken Review* (1997), un rassemblement de mots aléatoires créant un nom absurde, où les photographies viennent iconiser ces marginaux, comme nous avons pu le voir dans les travaux de Diane Arbus, mentionné précédemment. Seulement ici, la figure du marginal est représentée à travers une image expressive, mais également une image que l'on pourrait qualifier de pétrifiée dans la mesure où ces images fixes ont été capturées à partir d'images mouvantes, leur donnant également un caractère vibrant par cet effet de moiré, résultat de cette capture photographique par le biais d'un support numérique, la vidéo.



65. *Milk Chicken Review* (1997) Harmony Korine¹⁹⁸

¹⁹⁸ Photographs of a 35mm film. 11 x 14 inches (27,9 x 35,5 cm), Collection of agnès b., Paris. Cette image, étant une photographies parmi d'autres de la série *Milk Chicken Review* (1997), est issu d'une vidéo qui sera présente dans *Gummo* (1997) où l'on y voit un enfant s'amusant à viser le ciel avec un fusil.

La fixation de ces images vient également capturer le mouvement initial relatif à ces images vidéo et laisse apparaître des formes abstraites, notamment sur la corporéité des êtres représentés en étirant ou en effaçant certains traits de leurs visages. On retrouve également ce même procédé dans une série de photographies intitulées *Ghost* (2003). Ces photographies sont le fruit d'une réinterprétation d'autres photographies issues de l'ouvrage photographique d'Harmony Korine, *The Bad Son*¹⁹⁹, répertoriant diverses photographies de l'acteur Macauley Culkin, enfant star des années 90. Cette série de clichés a été prise durant le tournage du clip du morceau *Sunday* du groupe Sonic Youth réalisé par Harmony Korine lui-même et sorti en 1998. Certains portraits viennent dévoiler un effet de moiré sur le visage de Macaulay Culkin, les pixels et le bruit de l'image effacent et floutent certaines parties de son visage, comme son nez, et grossissent les orifices de ses yeux et de sa bouche devenant de grands trous noirs béants et donnant à l'acteur un aspect fantomatique et monstrueux.



66. *Ghost* (2003) Harmony Korine

¹⁹⁹ Harmony Korine, *The Bad Son*, Japon, Taka Ishii Gallery edition, 1998.

Assombrissant la tonalité de l'image et donnant aux personnages photographiés un caractère fantomatique, la capture de l'image vidéo vient donner à ces personnes concrètes, une composante abstraite, similaire aux figures fantastiques imaginées par Korine. Cependant, il est intéressant de constater ici que la mythification de ces marginaux, devenant des fantômes issus du monde concret, ne découle pas directement de l'imaginaire du cinéaste. En effet, c'est le médium lui-même qui, à travers ses paramètres mais également ses défaillances et ses imprévisibilités techniques, vient drastiquement changer la persuasion de ces marginaux, désormais transformés en figures fantomatiques et fantastiques au sein d'un réarrangement de l'espace plastique. Tout ce processus révèle une dimension féerique pourtant bien existante dans notre réalité mais que notre culture ainsi que notre éducation et notre approche de l'image orienté vers une approche réaliste, refuseraient de nous présenter. Ainsi, retravailler une image du monde réel en la désorientant, en la fragmentant, en la décortiquant, extirperait la part d'ombre de chaque image pour en révéler un monde caché, une vérité, régie par une dimension onirique. Par ailleurs, cette idée que seules les images, capturées dans leur essence, dissimuleraient un monde surnaturel m'évoque une citation de Jean Epstein, qui dans son ouvrage, *Écrits sur le cinéma II*, cite :

La vision cinématographique nous fait apercevoir d'insoupçonnées profondeurs de féerie dans une nature qu'à force de regarder toujours du même oeil, nous avons fini par épuiser, par nous expliquer entièrement, par assez même de voir. En nous tirant de la routine de notre vision, le cinéma nous réapprend à nous étonner devant une réalité dont peut-être rien encore n'a été compris, dont peut-être rien n'est compréhensible.²⁰⁰

Cette citation d'Epstein nous montre donc que le cinéma et l'espace plastique qui lui est conféré acquièrent un pouvoir de perception d'une réalité que nous n'aurions jamais vue auparavant, même si nous y sommes plongés depuis toujours, au point que le réel apparaît comme fantastique. Cette volonté de voir et de créer des objets de création encore jamais vu à ce jour est au coeur du travail de Korine.

²⁰⁰ Jean Epstein, *Écrits sur le cinéma II*, Paris, Seghers, Collection « cinéma club », 1975, p.45.

« Je n'ai jamais cherché à maîtriser une discipline, je cherchais un moyen d'expression, un moyen de faire sortir ce qui était à l'intérieur [...] J'ai toujours voulu faire des films pour des raisons particulières, il y a des images, des histoires et des idées que j'ai envie de voir et que personne ne montre au cinéma, alors je les fabrique moi-même [...] J'ai commencé à rédiger des fiches décrivant tout ce que je voulais voir comme un garçon avec des oreilles de lapin jouant de l'accordéon, deux gamins en vélo à la recherche de chat à tuer. J'avais toutes ces images en tête.»²⁰¹

Maintenant que nous avons analysé toute l'étrangeté qui se dégage de la corporéité des personnages, et que nous avons exploré ces espaces réalistes et fantasmatiques tout en décelant ce qu'ils renferment, dans cette troisième et dernière partie, nous extirperons notre regard de l'intérieur de l'écran pour mieux en étudier sa surface.

²⁰¹ Entretien avec Harmony Korine, Centre Pompidou, [En ligne] mise en ligne le 20 septembre 2017, consulté le 10/08/2024. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=MumDKtRbiw>

III - Matérialité de l'image et expérimentations : sonder l'intériorité de l'espace filmique

Dans cette troisième partie, nous questionnerons l'image et la matérialité qui la constitue. Nous nous intéressons principalement à deux films, constituant le plus grand écart temporel dans la filmographie de Korine, à savoir son premier long métrage *Gummo* (1997) et son dernier long-métrage à ce jour *Aggro Drift* (2023). Nous nous pencherons sur ces deux films, car ils semblent être ceux qui questionnent et donnent une importance particulière à la matérialité de l'image²⁰² dans la filmographie de Korine, étant captée par des médiums bien distincts pour *Gummo*, et inhabituels en ce qui concerne *Aggro Drift*.

On constate dans *Gummo*, un flux d'images hétérogènes, agencé selon trois matières d'images différentes (argentique, vidéo, photographie).

« Mes premiers films étaient des espèces de collages. C'était aussi une question de caméra. Pour *Gummo* en particulier. Je voulais varier les types de caméra. [...] Tout les supports du film, la vidéo, l'analogique, le 35mm, le HD, le 4K, la photo, le super 8, ce sont des instruments, chacun produit un son, ce sont des pastels de couleurs différentes²⁰³ »

Ainsi, chacune de ces matières peut être définie comme un régime d'image, c'est-à-dire un genre de représentation défini en fonction d'un support, de conventions et d'un espace d'utilisation spécifique. De cette façon, nous verrons principalement à travers le régime vidéo, dont le montage du film présente plusieurs fragments d'images liés à ce support (environ une quinzaine), comment les agencements de ces fragments vidéo font émerger un espace filmique en marge de la diégèse pour mettre en lumière, face à notre regard de spectateur, une facette intime des habitants de

²⁰² Le deuxième long-métrage d'Harmony Korine *Julien Donkey-Boy* (1999) questionne également l'image par ces multiples outils techniques utilisés (super 8, numérique, photographie). Nous n'en parlerons pas dans cette partie car étant sortie seulement deux ans après son premier long-métrage, *Julien Donkey-Boy* ne vient que confirmer le processus artistiques de Korine, déjà opéré dans son film *Gummo*. Je trouve cela plus judicieux de faire un parallèle entre son premier et dernier film en date afin d'également deceller une évolution esthétique de la part du cinéaste.

²⁰³ Entretien avec Harmony Korine, Centre Pompidou, [En ligne] mise en ligne le 20 septembre 2017, consulté le 10/08/2024. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=MumDKtRbiw>

Xenia. Nous verrons également par le biais de cette étude sur l'usage de l'image vidéo dans *Gummo*, comment ces images produisent des caractéristiques expressives par leur agencement. Ainsi, nous analyserons comment ces images en support vidéo, par leur matérialité, leur expressivité et leur ajustement dans le montage du film, créent un réseau communicatif s'effectuant d'abord entre les images jusqu'au regard du spectateur. Tout ceci s'apparente à dévoiler un autre monde excentré du régime argentique tout en étant à l'intérieur du même film, ce qui questionne une cohabitation de ces différents régimes d'images mais également cette capacité des fragments vidéo à ménager ainsi un accès vers des images perdues et oubliées, que nous ne sommes à priori pas censé voir, dont la visibilité est renouvelée. Tout ce processus s'inscrit dans ce que l'on peut définir comme un « arrière-monde », un régime d'image possédant ses propres codes, dissimulés à l'intérieur du régime argentique, majoritaire en tant que support dans le film (les images vidéo ne représentant qu'un sixième du film), et reflétant l'espace filmique dans sa matière concrète et au plus près du réel. Cette étude opérée dans cette troisième partie sera une continuité des travaux de recherche élaborés par Arnaud Windendaële sur les images vidéo dans *Gummo* dans son article « Notes sur les usages de l'image vidéo » pour la revue *Débordements*. Dans cet article, Widendaële traite de la place de ces fragments vidéo dans le contenu de la fiction et de la cohérence générale des usages de la vidéo à l'intérieur du film. Ici, nous étendrons cette étude par l'analyse de la tonalité des fragments vidéo, de la dimension intime dont ils nous font part, ainsi de notre rapport à ces images en tant que spectateur.

Dans l'article de *Débordements*, Arnaud Windendaële définit l'arrière-monde comme un concept lié, dans un premier temps, aux travaux élaborés par Raymond Bellour à propos des cinéastes Yervant Gianikian et Angela Ricci Lucchien, ainsi qu'à ceux de Jacques Rancière sur les *Histoire(s) du cinéma* de Jean-Luc Godard.

Le concept d' « arrière-monde » a été développé, en des sens différents, par Raymond Bellour à propos du travail de catalogage de Yervant Gianikian et Angela Ricci Lucchi, et par Jacques Rancière à propos des *Histoire(s) du cinéma* de Jean-Luc Godard. Chez Bellour, le concept est étroitement lié à la question de l'exhumation des archives. Gianikian/Ricci Lucchi, à partir d'un travail sur les photogrammes, arrachent à l'oubli des fragments de film dont il renouvelle la visibilité, ménageant ainsi un accès vers cet arrière-monde. « Arrière » désigne ici essentiellement une localisation temporelle passée, bien que le contenu exotique d'un film comme *From the Pole to the Equator* (1987) aille également dans le sens d'une localisation spatiale reculée (les bandes utilisées, impressionnées par

l'opérateur Luca Comerio, s'inscrivant historiquement dans une entreprise de colonisation du monde par l'image au début du 20ème siècle). Chez Rancière, l'arrière-monde est défini à partir du travail de Godard comme un monde originaire, un fond commun où cohabitent les images et d'où elles s'extrait « à l'appel du cinéaste » pour composer des agencements particuliers.²⁰⁴

Dans un sens, notre approche de l'« arrière-monde » se rapproche plutôt du concept de Jacques Rancière, notamment sur la composition d'agencements particuliers révélant un certain langage cinématographique. En revanche, si les images dans *Histoire(s) du cinéma* de Jean-Luc Godard relèvent de la mémoire collective, les fragments d'image vidéo dans *Gummo* déploient une dimension de l'ordre de l'intime et de la conscience personnelle. Dans cette étude, nous entendrons l'image vidéo ou l'« arrière-monde » comme l'envers d'une image, prête à retravailler notre perception en extirpant sa matière concrète, laissant apparaître ce qui reste de l'espace filmique et de la corporéité des personnages représentés. Pour Alicia Knock, ce processus « ne décortique pas la réalité mais la radiographie²⁰⁵ ». Ces images sont dorénavant des autopsies de la matière qui les constituent. Elles reposent derrière l'écran comme des ruines de ce qui reste d'un monde désormais anéanti, réduit au néant mais qui subsiste encore à travers des apparitions feutrées, fragmentées, de personnages captés dans leurs lamentations, jouissant de brèves respirations que leur permettent ces fragments d'images dissonants capable de les faire réapparaître sous une forme fantomatique à l'intérieur du spectre de l'image.

Si notre attention se porte sur la matière de certains fragments d'images dans *Gummo*, nous nous intéresserons en second lieu à l'intégralité de l'image et à sa matérialité dans *Aggro Drift*. Dernier projet cinématographique d'Harmony Korine en date, *Aggro Drift* suit un personnage principal, un gangster du nom de BO, se lançant en plein coeur de Miami à la poursuite de sa prochaine cible. Plongé dans un monde dystopique, marqué par la violence et la désillusion, le film suit son parcours à travers cette réalité troublante à la frontière du fantastique, explorant des thèmes tels que l'aliénation, la quête d'identité et les conséquences de la société moderne.

²⁰⁴ Arnaud Widendaële, « Notes sur les usages de l'image vidéo », *Débordements* [en ligne] publié le 21/08/2012, consulté le 31/08/2024, URL : <https://debordements.fr/notes-sur-les-usages-de-l-image-vidéo/?highlight=Harmony%20Korine%20>

²⁰⁵ Alicia Knock, « The Boy Who Could Fly », *Harmony Korine*, New York, Rizzoli Electa, Gagosian, 2018, p.14.

Avec une approche visuelle audacieuse et des séquences surréalistes, Harmony Korine crée une expérience immersive proche du psychédéisme. En effet, filmé entièrement en caméra infrarouge, *Aggro Drift* développe une esthétique protéiforme où les images comprennent des prises de vues réelles, où des éléments conçus en 3D et en intelligence artificielle viennent s'y intégrer. On constate également que les images sont en perpétuel mouvement et en changement constant dans leur matérialité. Aussi bien par rapport à la colorimétrie, s'exprimant selon la température des corps représentés ou aux espaces déployés par le film. Mais également par l'ajout d'éléments en intelligence artificielles sur les corps et les espaces, se mêlant à la composition étrange de l'image et à sa mutation plastique qui ne cesse d'évoluer dans chaque plan du film. Dans cette étude nous démontrerons comment l'image, soumise à un dérèglement technique opéré par la caméra infrarouge et aux multiples éléments qui s'y ajoutent, provoque par la suite un débordement de l'image que l'on pourrait qualifier de sur-expressive. Dans un second temps nous verrons comment cette sur-expressivité et cette accumulation iconique se substitue au récit et met en lumière à la fois l'intériorité organique des personnages mais également leurs émotions, notamment le conflit intérieur de BO qui doute des conditions de sa profession, angoisse sur son devenir et a peur quant à la sécurité de sa famille. Nous observerons enfin comment Harmony Korine pousse le spectateur à réfléchir sur la nature de la réalité et les choix individuels dans un environnement chaotique en constante évolution.

3.1 L'usage de l'image vidéo

a. Dimension intime de l'image vidéo

Nous pouvons d'ores et déjà constater, au sein de cet arrière-monde, des différences de tonalité des représentations opérées par les différents médiums utilisés. L'argentique ne dévoilera pas la même perception des éléments inscrits dans l'espace que l'image vidéo ou encore les images fixes. Dans *Gummo*, on constate que la caméra argentique tend à nous présenter le monde concret, le récit du film, allant de ces lieux réalistes jusqu'aux habitants présentés de manière triviale, sans artifices, dans leur errance et leur malheur. En revanche, lorsque la mise en scène de *Gummo* prend des élans de liberté pour venir introduire dans le montage des fragments d'images vidéo ou des images photographiques défilant tel un diaporama, le film prend une tout autre dimension, bien plus occulte et mystique. En un sens, l'image vidéo et l'image fixe créent un dérèglement dans l'ordre du temps filmique. En effet, interférant dans le film de manière brutale, souvent par de simples *cuts*, ces fragments d'images nous arrachent du déroulement du film. La présence d'images fixes, par exemple, fige un instant le temps du film, « elles expriment un passage du temps tout en y résistant²⁰⁶ ». Dans son ouvrage *L'Entre-Images*, Raymond Bellour cite dans son chapitre « La durée-cristal », que la présence de l'image fixe produit un trouble particulier. Pour ce dernier, « le film paraît se figer, se suspendre, créant chez le spectateur un recul qui va de pair avec un accroissement de fascination²⁰⁷. ». En effet, si la photo soustrait le spectateur à la fiction du cinéma, même si elle y participe, elle crée une distance qui permet au spectateur de penser, d'investir plus librement sur ce qu'il voit. Cela va également de pair avec la présence des images vidéo, qui cette fois ne fixent plus le temps, mais vont en créer un second. Par sa différence de matérialité ou également par son caractère mouvant découlant vers une certaine forme d'abstraction, l'image vidéo est aux antipodes de la représentation réaliste et concrète que procure la caméra argentique. L'image vidéo est le résultat

²⁰⁶ Raymond Bellour, *L'Entre-images, photo, cinéma, vidéo*, Paris, La Différence, 1995, p.75.

²⁰⁷ Ibid, p.75.

d'un signal électronique, à la différence de l'image cinématographique qui est produite par l'action de la lumière sur un film argentique. Derrière l'écran, dans le moniteur, se trouve un spot lumineux qui balaye horizontalement un certain nombre de points à une vitesse telle qu'une image se forme. Par conséquent, l'écran vidéo possède sa propre luminescence (parfois responsable d'un effet de scintillement ou de battement), contrairement à l'image de cinéma qui, projetée, n'est qu'une réflexion sur un écran de toile inerte.

De par sa nature à priori intraitable et rigide, le format argentique peut donc difficilement user de ses paramètres techniques pour venir déformer le réalisme de l'espace qu'elle représente. Contrairement à l'image vidéo, qui, de par sa composition numérique, octroie au cinéma un flux d'image mouvant, manipulable et flexible, où l'on peut user de ses paramètres afin d'établir une opposition avec le temps linéaire et chronologique du médium cinématographique. En effet, si l'argentique vient cristalliser le temps, la vidéo viendra le liquéfier. Avec l'image vidéo, nous pouvons mettre le temps en pause, l'accélérer ou encore le ralentir. Nous pouvons désormais retravailler l'image, la décortiquer de fond en comble afin d'en dévoiler une nouvelle. À travers cela, les images vidéo ouvrent donc un autre temps, un temps second, celui de l'arrière-monde, qui est propice à dévoiler ce que l'espace capturé par la caméra argentique ne dévoile pas. « Il y a ainsi, toujours, intérieur à la mutation de notre temps, de notre idée du temps, deux temps. Et ces deux temps demeurent, ici comme là, l'un par rapport à l'autre, irréductible et antagoniste²⁰⁸. »

Si dans *Gummo*, l'image argentique représente l'espace de Xenia ainsi que ses habitants en surface et dans la banalité de leur quotidien, l'image fixe extirpe le spectateur du film et entretient avec lui un lien plus intimiste à travers cette fixation du temps et ces nombreux regards-camera des personnages. L'image vidéo, quant à elle, fait naître un second régime spatio-temporel se heurtant avec la diégèse du film. Les fragments d'images vidéo créent également une certaine distance avec le spectateur par l'aspect poreux et parasité de la texture des images, créant une couche épaisse, une sorte de voile numérique entre le spectateur et l'écran.

²⁰⁸ Raymond Bellour, *L'Entre-images, photo, cinéma, vidéo*, Paris, La Différence, 1995, p.57.

C'est à cette distance que l'image vidéo, apparemment protégée de notre regard grâce à l'utilisation de vidéos non destinées à être vues en public, comme des films de famille, offre une dimension intimiste des personnages, jusqu'alors seulement visibles dans le régime argentique. En effet, l'image vidéo met en lumière l'intériorité des personnages, d'un point de vue non plus physique mais psychique, tels les souvenirs, les pensées mais également la culpabilité, la honte, le mal-être, les désirs et les fantasmes. L'exemple le plus pertinent dans *Gummo*, en ce qui concerne le croisement et l'altercation de ces différents régimes d'image, ainsi que la différence de tonalité qui en découle, est représenté au côté du personnage de Jarrod.

Dans la diégèse du film, donc dans le régime de l'image argentique, Jarrod est représenté comme un personnage embarrassé, timide, peu sûr de lui, au regard fuyant et à la voix tremblotante. Tout comme ses compères Solomon et Tummler, Jarrod tue des chats errants pour revendre leur viande et se faire de l'argent pour subvenir à ses besoins ainsi qu'à ceux de sa grand-mère mourante dont il s'occupe.

Également représentés comme un potentiel rival dans cette chasse aux chats errants, les personnages de Solomon et Tummler s'introduisent chez lui par effraction pour lui faire la peau vers la fin du film. Arrivant sur place et trouvant la maison vide, les deux garçons se séparent et se mettent à fouiller la demeure de Jarrod et sa grand-mère. Tummler finit par retrouver la grand-mère inconsciente sur un lit avec un appareil respiratoire, Solomon, lui, trouve un tas de photographies dissimulées à l'intérieur d'un bloc note, montrant Jarrod souriant, maquillé et travesti. À ce moment-là, quelques secondes suffisent pour basculer dans l'arrière-monde, dans l'envers de l'image, à travers un enchaînement de régime d'images différents, mettant en lumière une personnalité cachée du personnage de Jarrod.

Tout d'abord, les photographies sont représentées et observées une première fois entre les mains de Solomon, se situant à gauche de la caméra.²⁰⁹ Ce point de vue concret de l'image fixe vue à travers un personnage situé dans la diégèse du film, reflète la nature matérielle de la photographie, faisant office d'objet que l'on peut manipuler dans l'espace. Puis, un raccord dans l'axe présente ces photographies dans l'entièreté du cadre, on a changé de régime d'image. Les images fixes défilent à

²⁰⁹ Voir photogramme 67.

travers un montage cut représentant le personnage de Jarrod dans diverses positions, plus extraverti, le sourire aux lèvres, toujours orienté face à la caméra, avec laquelle il échangera quelques regards.²¹⁰ Lors de ce diaporama, nous pouvons entendre en fond le ronronnement d'un projecteur, annonciateur d'une extension à venir de l'image fixe.

En effet, le diaporama de photographies laisse désormais place à plusieurs vidéos montrant l'envers du décor, apparaissant comme une réminiscence de ce que contiennent les images fixes. À travers cet étirement photographique opéré par l'image vidéo, l'immersion dans l'intimité de Jarrod franchit une nouvelle étape.²¹¹ On y voit Jarrod se toucher les pieds, poser de manière sensuelle et rire devant une caméra que ne l'on n'apercevra pas directement à l'écran, mais dont on devine la présence par le bruit omniprésent du ronronnement du projecteur et par la présence de plusieurs voix autour de lui, comme lors d'un shooting photo.

Enfin, l'image vidéo laisse place à un autre régime d'images vidéo, plus abstraites, où l'on y voit Jarrod adoptant des traits plus disparates et fantomatiques. S'exaltant toujours face à la caméra, le corps de Jarrod, désormais dans une teinte bleutée, est parasité de bruits numériques, donnant à sa peau une texture aqueuse. L'image vidéo semble avoir atteint un tout autre niveau de représentation. La vidéo de Jarrod apparaît avec une tonalité plus sombre, comme mise en négatif, toutes les formes au sein de l'image sont plongées dans une distorsion où seuls les traits corporels de Jarrod restent intacts bien qu'ils se fondent à de courts instants dans le bruit de l'image. Ces dernières secondes d'images vidéo donnent à l'espace plastique un caractère spectral, le corps de Jarrod, lui, semble être passé dans un spectrogramme, ses traits ressemblent désormais à une entité flottante entrant en corrélation avec la matière de l'image vidéo.²¹² Une sorte d'union s'opère entre l'image vidéo qui capte les fantasmes de Jarrod, et ce dernier qui peut enfin se libérer et vivre selon ses désirs les plus inavoués.

²¹⁰ Voir photogramme 68.

²¹¹ Voir photogramme 69.

²¹² Voir photogramme 70.



67.



68.



69.



70.

Gummo (1997) Harmony Korine

Ainsi, ces fragments vidéos révèlent une dimension plus personnelle du personnage de Jarrod qui peut enfin profiter sans entrave de cette personnalité plus excentrique que ce qui avait été exposé dans le régime argentique. Les images fixes et les fragments vidéo mettent en lumière les fantasmes, les désirs et les secrets de Jarrod. Cependant, ces images suggèreraient également la présence d'une conscience flottante qui semblerait avoir un accès illimité aux images intimes et mémorielles de tous les habitants de Xenia.

En effet, si l'usage de l'image vidéo représente une facette dissimulée de Jarrod, où ce dernier semble heureux et s'exalter, le personnage de Tumbler, lui, est présenté

par des fragments d'images vidéo sous un aspect bien plus sinistre. Tout d'abord, la diégèse du film, régit par la captation de la caméra argentique, nous présente Tummler comme un personnage plutôt calme, stoïque, assez distant émotionnellement, faisant également preuve d'assurance et adoptant une figure à la fois amicale et fraternelle pour le personnage de Solomon. Tummler sera présenté une première fois par Solomon à travers un montage cut d'images fixes. Ces images extirpent une nouvelle fois le spectateur de la diégèse du film, nous laissant seul face à ces portraits fixes de Tummler, prenant différentes poses face à la caméra avec un regard vide et fuyant. Mais également seul face à la voix hors-champ de Solomon présentant le personnage de Tummler avec un discours au passé, dicté par son affect personnel envers lui au présent. « Tummler voit tout. Certains disaient qu'il était vraiment maléfique. Il avait tout ce qu'il fallait pour devenir une légende. Il a une personnalité merveilleuse²¹³.»

Le discours de Solomon pour présenter le personnage de Tummler en quelques phrases, révèle son admiration pour son ami. Cependant, pourquoi Solomon affirme ces propos à la fois au présent et au passé ? Comme si Tummler n'existait plus dans le présent, alors que la scène qui précède ce montage d'images fixes présentait Tummler et Solomon sur leurs vélos à la recherche de chat à tuer. Tummler aurait-il perdu de son existence dans la diégèse du film ? Serait-il désormais l'ombre de lui-même au côté de son ami Solomon ?

Plus tard dans le film, plusieurs fragments d'images vidéo représentent Tummler sous une tout autre facette. Ce dernier est montré comme habité par un profond mal-être, il est dépressif et peine à trouver un sens à sa vie. À travers ces fragments d'images vidéo parsemées à plusieurs reprises dans le montage de *Gummo*, on perçoit une évolution sur le discours nihiliste de Tummler et une progression des étapes de sa dépression, allant de son rejet et de son incompréhension de la société jusqu'à des pensées suicidaires. Dans les premières images vidéo, nous pouvons voir plusieurs répétitions d'images représentant Tummler, agité et dévoilant un profond dégoût, sous fond de colère, envers l'être humain et son attitude laxiste envers son propre monde.

²¹³ Discours en voix off de Solomon à propos de son ami Tummler.

« Tout me rend malade. Je ne comprends pas ce qui ne va pas avec les gens dans ce monde. Ils restent assis. Ils ne réalisent pas ce qu'il se passe autour d'eux. Ils sont stupides. Ils sont ignorants. Ce sont des enculés. Putain, je me hais moi-même. Ils restent assis dans leur semblant de petite vie, chez eux... »²¹⁴

L'image vidéo est généralement dans *Gummo* le produit d'une caméra numérique de piètre qualité, réservée à un usage amateur et personnel. L'usage de cette caméra est une manière pour Tummler d'extérioriser son mal-être et ses pensées négatives. Désormais, ces pensées prennent place dans une image mouvante chaotique générée par la présence de bruits numérique, d'une saturation des couleurs, d'effets de flou, de *jump cut*²¹⁵, venant capter et matérialiser les propos bouleversés et désordonnés de Tummler. La dimension intime et chaotique de l'image se lie aux pensées chaotiques de Tummler et la plasticité de l'image s'agence selon l'intériorité de ce dernier. Vers la fin du film, une deuxième séquence de fragments vidéo consacrée à Tummler prend place. Cette fois-ci, la séquence franchit un palier plus important dans l'intimité de ce dernier. Ces fragments vidéo font office de journal intime imagé pour Tummler confessant ses pensées noires dans une perturbation d'images parasitées où l'on voit l'adolescent, pris dans une agitation décousue, se morfondre, se tirer les cheveux et se frapper la tête :

« Cher monde... Tout est confus dans ma tête. J'ai essayé encore et encore de réussir dans ce putain de monde, mais je crois que même ma naissance n'était qu'une erreur. Je ne me sens pas coupable de me suicider. J'ai essayé vos méthodes. Je travaille depuis mes 13 ans. Gagner ma vie, ça n'a jamais été un problème. Le problème c'est que je ne vois que misère et ténèbres. Mourir, mourir, mourir. Je vais me mettre un flingue sur ma putain de tête maintenant ».²¹⁶

²¹⁴ Premier discours de Tummler dans la première séquence de fragments d'images vidéo qui lui est consacré. Timecode : 00:33:02min

²¹⁵ Le Jump Cut ou Saut d'image, est un effet de montage que l'on obtient en enlevant un morceau d'un plan et en rattachant en cut le début et la fin du même plan. L'effet produit est une sorte de saut en avant dans l'action, laquelle s'en trouve dynamisée. Définition de *L'internaute* [En ligne] consulté le 26/08/2024.

²¹⁶ Second discours de Tummler dans la deuxième et dernières séquence de fragments d'images vidéo dédié à ce personnage, montrant la progression destructrice de son désarroi et de son mal-être. Timecode : 01:01:09s



71. *Gummo* (1997) Harmony Korine

Bien que l'on puisse anticiper dans la diégèse du film, des sentiments et des questionnements existentiels enfouis de Tumbler, par exemple lorsqu'il mentionne son grand frère parti pour aller dans « la grande ville », ou lorsqu'il demande à son père des informations à propos de sa mère décédée. Seulement, ces sentiments sont contenus, à la fois par Tumbler, par la rigidité de son expression faciale, mais également par le régime de la caméra argentique qui ne capte que la surface, la carapace endurcie des habitants de Xenia à travers la représentation d'un monde concret, un monde abimé, sans attache et sans émotion perceptible. Les sentiments, eux, sont réservés à cet arrière-monde qui, à travers l'image vidéo et sa dimension intime, expose les facettes intérieures, cachées, personnelles et fantasmatiques des personnages, mais également, leurs aspects assombris, désolants et déplorables qu'ils contiennent dans le régime argentique.

Le discours de Tumbler éprouvant ses pensées suicidaires se rompt brutalement par un *cut* soudain, dévoilant plusieurs autres fragments vidéo compilant des références au satanisme avec ses extraits vidéo de messe noire, on y voit également un bras sur lequel est inscrit « slayer » par mutilations, et également un adolescent à casquette, torse nu, hurlant face à la caméra. Les pensées noires et l'agonie de Tumbler viennent s'illustrer par ces fragments vidéo, avec en fond, un extrait de la musique « Give The Human Devil His Due » du groupe de black metal Mystifier, dont le titre et la brutalité des sonorités viennent faire écho à la violence et aux références diaboliques de ces fragments vidéo. Ainsi, cette séquence atteint son paroxysme dans le nihilisme et la brutalité qu'elle divulgue à travers ces fragments

vidéo. Puis soudain, la tonalité de la séquence change drastiquement lorsque la musique de Mystifier disparaît brusquement laissant place à d'autres fragments vidéo représentant divers membres du groupe de métal américain Slayer, groupe qui a toujours affiché une imagerie comprenant des thèmes satanistes qui apparaîtront à de nombreuses reprises dans les fragments vidéo de *Gummo*. La musique ambient « Rundgang Um Die Transzendente Saule Der Singularität » de l'artiste Burzum apparaît subitement, la tonalité de la séquence est désormais plus apaisée. Enfin, la voix de Solomon apparaît par-dessus ses fragments vidéo et se met à parler d'une voix plus claire que la voix parasitée de Tummler, perçue précédemment, et que tous les autres personnages présentés à travers des fragments vidéo. Le timbre de voix audible de Solomon est détaché de ces fragments vidéo qu'il commente et décrit dans le présent, dans la diégèse du film. La voix de Solomon est présentée comme une présence omnisciente au récit et semble donc appartenir au régime argentique. La présence de Solomon, qui retentit dans le présent tout en se posant sur des images vidéo du passé, octroie à ce personnage, un droit de regard sur ces fragments vidéo qu'il inspecte et commente en les donnant à voir au spectateur, dévoilant la conscience intime des habitants de Xenia. De plus, le discours de Solomon lors de cette séquence, contraste avec celui de Tummler. En effet, à travers ces fragments d'images vidéo et son discours, Solomon révèle une sorte de réponse et de consolation indirecte à son ami au fond du gouffre. Pendant que Tummler songe à la mort, Solomon, lui, disserte sur la beauté de la vie. « La vie est belle. Elle l'est vraiment. Pleine de beauté et d'illusions. La vie est géniale. Sans elle, tu serais mort. »

Solomon semble dès lors être l'agenceur de certains fragments vidéo. Ses souvenirs apparaissent comme des réminiscences soudaines que Solomon transmet et commente auprès du regard du spectateur, cela par l'intermédiaire d'un montage à la fois haché et imprévisible. Les souvenirs de Solomon sont généralement habités par des disparitions, des anecdotes et des détails à priori insignifiants, sur lesquels il se raccroche. Ainsi, lorsque Solomon mentionne des souvenirs de son père décédé en voix off, des fragments d'images vidéo apparaissent à l'écran de manière brutale à la suite d'une séquence ayant pris place dans le régime argentique. Dans ces fragments vidéo, le père de Solomon est représenté jouant de la guitare électrique et du

trombone à coulisse en simultané. En off, Solomon mentionne le métier qu'exerçait son père, employé de nettoyage, et mentionne une agression qu'il aurait subie durant le *Martin Luther King Day*, ce qui l'aurait poussé à ne plus commémorer ce jour. La séquence vidéo se termine par un regard-caméra soudain du père de Solomon en gros plan, sous fonds d'accords de guitare saturés.

À travers la mention de ces affirmations anecdotiques à propos de son père, Solomon glisse dans le montage de *Gummo* des souvenirs personnels et intimes esquintés par le temps, où seulement quelques détails à priori anodins restent gravés dans une mémoire plutôt sélective. Cette profusion de souvenirs et de détails insignifiants et absurdes peut également être la source d'une perte de repères, ou également due au résultat d'un traumatisme. Cette abondance de détails résultant d'une certaine carence mémorielle est d'autant perçue dans l'introduction du film, narrée par la voix de Solomon.

L'introduction de *Gummo* est à la fois la première et la plus longue séquence de fragments vidéo du film (environ deux minutes). Cette fois, dans un torrent d'images vidéo, la voix chuchotée de Solomon ne présente plus un souvenir intime, mais pose la situation du film en matière de localisation géographique et temporelle, d'espace et de contexte narratif. Dans cette séquence, Solomon raconte les détails qu'il a vus pendant le passage de la tornade ayant tout dévasté sur son passage. Dans ses citations, on peut néanmoins apercevoir une distance émotionnelle de la part de l'adolescent qui oscille entre des détails attendus pour décrire l'effet destructeur d'une tornade, comme des maisons éventrées, une fille emportée par le vent, une jambe arrachée sur un toit, mais aussi des détails plus insignifiants mais également plus intimes, au sein de cette bourrasque d'image vidéo représentant à la fois des habitants de Xenia captés dans leur quotidien, et les tourbillons de vents violents.

« Des maisons étaient déchirées en deux et l'on pouvait voir des colliers pendre aux branches des arbres [...] J'ai vu une fille volant dans le ciel, et je scrutais sa jupe [...] Mon voisin a été tué dans cette maison. Il roulait souvent sur des vieux vélos et des tricycles. On n'a jamais retrouvé sa tête.

J'ai toujours trouvé ça marrant...que des gens crèvent à Xenia. Jusqu'à ce que papa meure. Il avait un mauvais cas de diabète. »²¹⁷

D'emblée, la première séquence de *Gummo* dévoile ce rapport intime entre la voix apaisée de Solomon et les fragments vidéo qu'il commente en faisant appel à ses souvenirs personnels. Par ailleurs, on constate dans cette séquence, que les images vidéo tissent un lien formel étroit avec la catastrophe naturelle. Effectivement, les images vidéo y sont capturées de manière plus nerveuse que dans les autres séquences d'images vidéo, avec des images tremblante et un montage plus effréné, ce qui génère un mouvement frénétique constant habité par les images vidéo qui, d'une certaine manière, rejouent formellement le choc des vents extrêmement violents de la tornade²¹⁸. Dans cette séquence d'introduction, l'image témoigne formellement des répercussions de la tempête, et cette dernière vient marquer l'image en étendant ses souffles et ses sifflements sur plusieurs plans. Si la tornade et l'image vidéo entretiennent un lien confidentiel et formel, entre le poids de la gravité de la catastrophe et l'image vidéo prenant la forme d'un torrent, le témoignage *in situ* de Solomon n'entretient pas un rapport de redondance avec les images qu'il représente. Si la tornade est observée à plusieurs reprises, les détails mentionnés par Solomon restent sans illustration, ou par des éléments qui pourraient s'y refléter. Ainsi, la mention de la jambe sur le toit par la voix off est observée par le biais de l'image vidéo à travers la représentation d'un chien mort empalé par une antenne sur le toit d'une maison.²¹⁹ Mais encore, lorsque Solomon évoque pour la première fois la mort de son père, nous pouvons voir à travers l'image vidéo un jeune garçon au crâne rasé, habillé avec une tenue de quarterback, le regard axé vers la caméra.²²⁰

Ces images d'une catastrophe passée appartiendraient donc à la mémoire de Solomon, dont la voix agit comme une légende de ces fragments vidéo. De plus, le montage frénétique et vivace de ces derniers, accusant d'une part le désastre de la tempête, viendrait également figurer une certaine défaillance mémorielle, premièrement par ce jeu d'écart entre le son et l'image, entre le discours de Solomon

²¹⁷ Extrait du discours de Solomon durant la séquence d'introduction de *Gummo*. Timecode : 00:01:06s

²¹⁸ Voir photogramme 72.

²¹⁹ Voir photogramme 73.

²²⁰ Voir photogramme 74. Réminiscence d'une jeunesse perdue dans la tornade.

et ce que présente l'image vidéo. Allant de la répétition « Xenia, Ohio, Xenia, Ohio²²¹ », au brouillage de souvenir qui peine à se fixer, représenté par ces images en basse résolution, jusqu'à la texture du réel remémoré, représentée par cette couche adhérente et sur-cutané sur l'image vidéo qui peine à capter les formes perçues dans le réel.



72. 73. 74. *Gummo* (1997) Harmony Korine

²²¹ Premiers mots du discours de Solomon pendant la séquence d'introduction, servant à poser la localisation géographique du récit. Timecode : 00:00:40s

b. Jeu de regards communicatifs

Lorsque les fragments vidéo ne représentent pas les souvenirs de Solomon, ils représentent des réminiscences de la ville de Xenia. En effet, une autre séquence de fragments vidéo s'ouvre brusquement dans le montage de la ville, cette fois-ci sans aucune voix off ou intradiégétique aux images vidéo, on y voit des habitants dans leur quotidien, chez eux, devant le pas de leur porte ou traînant dans les rues. On y voit un adolescent sur son vélo, des enfants en train de s'amuser, un bébé, des soeurs²²² et des individus semblant être atteints de troubles mentaux.

La séquence apparaît comme une réminiscence soudaine de souvenirs que l'espace de Xenia souhaite nous présenter. Ces fragments vidéo, apparaissant comme des bonds temporels, comme un temps second, et en montrant des personnages que nous n'avions pas vus auparavant dans le récit du film, viennent créer une désorientation temporelle vis-à-vis de ces habitants et de leur situation. En effet, la séquence ne nous donne aucun indice afin de déterminer si les habitants que l'on voit à travers ces fragments vidéo sont bel et bien en vie dans la diégèse du film, s'ils ont déjà subi les dégâts de la tornade ou s'ils s'apprêtent à vivre son passage destructeur. Cependant, on constate que la séquence s'ouvre une nouvelle fois par des bruits de sifflement du vent, les mêmes entendus dans l'introduction du film, qui s'imprègnent et marquent une nouvelle fois l'image par leur présence sonore. Au même moment, plusieurs photographies de portrait d'adolescents capturées par la caméra défilent de manière frénétique, comme sous l'emprise de la vitesse des vents violents de la tempête. La violence est également présente à l'image par cette évocation sataniste avec cette gravure du diable représentée à travers plusieurs raccords dans l'axe jusqu'à son regard maléfique.²²³ Cette gravure prend place dans le cadre au moment où les bruits de la tornade retentissent toujours, ce qui relie cette catastrophe naturelle avec une icône représentant le mal absolu. Puis soudainement, les sifflements disparaissent et laissent place à des sonorités synthétiques éthérées et répétitives issues du projet musical *Puerto Rican Crime* d'Harmony Korine. On y

²²² Voir photogramme 77, 78, 79 et 80.

²²³ Voir photogramme 76.

voit désormais des habitants de Xenia ainsi qu'une multitude de regards-caméra lancée directement au chef-opérateur et indirectement à nous en tant que spectateur. Ces regards-caméra nous happent, premièrement car ils nous extirpent de la diégèse du film et deuxièmement car ils semblent nous être directement destinés.

En effet, lorsque les personnages représentés regardent vers l'objectif de la caméra, leur regard semble être envoyé autre part, hors du monde diégétique. Les regards-caméra des habitants de Xenia agissent comme un regard lancé hors de l'écran, brisant de manière éphémère la distance qui pré-existe entre le voile numérique de l'image vidéo et le spectateur. Nous pouvons envisager ces regards-caméra sous diverses facettes. Tout d'abord, le premier effet opéré par ces regards-caméra et de rappeler au spectateur qu'il se trouve face à un écran, ce qui de prime abord, renforce la distance entre le spectateur et l'image auquel il est confronté. Selon Alice Denay pour la revue *[Réel Virtuel]*, lors d'un regard-caméra à l'écran :

Le regard est lancé, seule l'image est récupérée. L'écran reprend alors toute sa définition, à la fois l'écran qui montre le regard, et l'écran qui protège de l'échange, écran à deux faces, donc, l'un visible et l'autre aveugle dont les regard-caméra serait l'articulation.²²⁴

Dans la séquence de *Gummo*, ces regards-caméra s'adressent au spectateur tout en reconnaissant l'absence de ce dernier dans l'espace plastique du film et en témoignant de son impossibilité à interagir avec l'individu qui croise ces regards en direction de l'objectif, mais également, en direction de l'espace physique du spectateur.

S'il n'est récupéré par aucun récepteur diégétique, le regard-caméra peut apparaître non pas comme la proposition d'un dialogue, mais comme le rappel de l'écran infranchissable. Une erreur, comme le coup d'œil involontaire d'un figurant vers la caméra peut trahir la fiction en désignant le dispositif en marche. Ce regard rappelle au spectateur la place de la caméra dans le processus de tournage, et par extension, la place de l'écran au moment de la projection, la surface plane qui porte les images.²²⁵

²²⁴ Alice Denay, « Le regard-caméra : variations de distances », *[Réel Virtuel]*, n°5, 2016, p.2.

²²⁵ Ibid, p.5.

Cependant, on peut envisager cette multitude de regards-caméra comme une invitation, non pas au récit qui prône l'impossibilité d'une rencontre entre le spectateur et la diégèse, mais au contraire, il faut songer à cette rencontre par le prisme de cet arrière-monde, qui jusqu'à présent, s'engage à mettre en lumière et à nous communiquer les facettes cachées des habitants de Xenia. Ainsi, ces regards-caméra ne nous rappellent pas seulement que nous sommes en tant que spectateur derrière un écran. En effet, par le biais de l'image nerveuse, matérielle de la vidéo, ces regards-caméra nous rappellent que les personnages sont également prisonniers de l'écran et soumis à leur destin. De plus, si ces regards hors écran apparaissent au sein du régime de l'image vidéo, c'est qu'ils souhaitent communiquer au spectateur son existence dans le film. En effet, bien que le regard-caméra lancé par le personnage ne puisse rejoindre celui du spectateur par la barrière de l'écran, l'image vidéo brise la distance opérée par le régime argentique qui masquait toute possibilité de communication entre le spectateur et l'écran. L'image vidéo crée une texture visuelle que le regard du spectateur peut saisir en prenant également en compte les regards-caméra présents dans ce régime d'image numérique. Ainsi, nous entretenons une relation plus intime avec les personnages représentés dans l'arrière-monde, à l'intérieur des fragments vidéo, hors du régime argentique. De plus, tout en étant conscients du contexte narratif indiqué par Solomon dès l'introduction du film, les regards-caméra touchent notre sensibilité lorsqu'on voit ses habitants dans leur demeure ou dans les rues tout en sachant la catastrophe qu'ils ont subi ou qui s'apprête à s'abattre sur eux. Dans cette séquence, les regards-caméra se lient donc au désastre de la catastrophe, avec les mouvements tremblants de la caméra et les bruits de sifflement du vent par exemple. Par conséquent, les regards-caméra qui nous sont adressés à l'extérieur de l'écran semblent être des appels à l'aide auxquels personne ne peut répondre.

L'objectif de la caméra devient alors le messenger d'une présence, qui s'est bien trouvée là, il fut un temps, dans la ville de Xenia, à l'image d'une réapparition du « ça-a-été » que Roland Barthes définit comme celui qui observe la caméra et se présente à l'écran pour faire part de sa propre vie au spectateur. Dans ces plans qui nous observent dans le temps, nous pourrions affirmer que « c'est toujours ce qui a été » ou que « ça a toujours été ».

Cela que je vois s'est trouvé là, dans ce lieu qui s'étend entre l'infini et le sujet (operator ou spectator) ; il a été là, et cependant tout de suite séparé ; il a été absolument, irrécusablement présent, et cependant déjà différé²²⁶

Néanmoins, à la différence de la photographie et des images fixes, les images au cinéma, ici les fragments vidéo, défilent et s'évanouissent au fil du temps. Ces regards et ces visages dans le film, bien qu'ils soient immobiles, filent dans le flux d'image, et affirment leur vivacité qu'ils partagent aux spectateurs par le biais de ces regards-caméra. Cependant, bien que ces regards dans les fragments d'image vidéo attestent de la présence des personnages derrière l'écran, on constate une distance spatiale et temporelle présente entre ce qui siège devant l'écran, le spectateur, et ce qui, manifestement, existe derrière l'écran. Cette distance matérialise les personnages derrière l'écran comme figures de l'absence, sentence d'un rendez-vous manqué par cette différenciation de spatio-temporalité entre les deux faces de l'écran, devenant une vitrine graphique d'un temps différé.

Marc Vernet parle de ces regards-caméra comme un facteur de nostalgie et d'attachement pour le spectateur envers les personnages appartenant à un autre espace-temps derrière les fourmillements de l'image.

Le regard à la caméra est la figure emblématique de cette nostalgie, de cette rencontre qui aurait pu avoir lieu. Il ne signe pas une rencontre entre le personnage et le spectateur, ou entre celui-ci et l'acteur, mais il est plutôt une invite aussitôt frappée de nullité : il signale sa possibilité passée et son impossibilité présente, redoublant chez le spectateur, en le faisant travailler, le clivage qui est le sien²²⁷.

Les regards-caméra, à la fois enjoués pour certains, et tristes pour d'autres, provoquent en nous un attachement pour ces habitants de Xenia ainsi qu'une mélancolie, quant au rappel opéré par les fragments vidéo et cette distance spatio-temporelle, sur notre incapacité à échanger notre regard avec ceux des personnages

²²⁶ Roland Barthe, *La chambre claire : Note sur la photographie*, Cahiers du cinéma, Éditions de l'Étoile, Gallimard Seuil, Paris, 1980, p. 121

²²⁷ Marc Vernet, *De l'invisible au cinéma: Figures de l'absence*, Paris, éditions de l'Étoile, 1988.

derrière l'écran ainsi que l'impossibilité de leur venir en aide. Néanmoins, Alice Denay développe dans son texte portant sur le regard-caméra et le rapport de distance, un espace fantasmatique, l'imaginaire du spectateur, qui viendrait combler cette rencontre impossible en provoquant une rencontre devenue immatérielle. En effet, pour Alice Denay, il y aurait une différenciation entre l'écran qui serait un espace matériel infranchissable et hétérogène pour le spectateur, et l'espace du film où ce dernier peut « flirter avec l'esprit de celles et ceux qui en observent le déroulement. ». La distance qui sépare le spectateur des personnages se modifie et change, non pas seulement dans l'espace physique qui s'étend entre notre regard et l'écran, mais dans cet espace flou, créé ensemble par l'imagination du spectateur et les images vidéo.



75.



76.



77.



78.



79.



80.

Gummo (1997) Harmony Korine

De cette façon, Harmony Korine crée, à travers ces fragments vidéo, un espace fantasmatique où le spectateur est confronté à une distanciation physique par la matérialité de l'écran, mais également à une proximité par le caractère spirituel et abstrait des images. Ces fragments vidéo sont également moteurs d'un réseau de communication effectué entre l'image, le regard-caméra et l'imaginaire du spectateur. Néanmoins, on constate également dans une autre séquence de fragments vidéo, que les images communiquent entre elles avant de s'adresser au récepteur cognitif du spectateur. Elles forment un réseau communicatif entre elles, auquel le régime argentin n'aurait à priori pas accès.

Une autre séquence de fragments vidéo apparaît soudainement vers le premier quart d'heure du film, on y voit un chat blanc mort dévoré par les mouches par le biais de plusieurs raccords et de zooms insistant sur la décrépitude de son cadavre.²²⁸ En fond, nous pouvons entendre plusieurs personnes discuter entre eux. À première vue, on ne sait pas si les voix que l'on entend se situe dans le même espace que la dépouille du chat. Puis un cut soudain présente plusieurs habitants de Xenia devant le porche d'une maison, discutant entre eux. La voix entendue précédemment s'étend et se matérialise par un jeune adulte décrivant ses méthodes de torture sur des chats errants pour faire rire ses amis.²²⁹ À ce moment-là, le fragment vidéo du chat mort vu précédemment se lie au discours sordide de ce garçon et fait office d'annonce de la tonalité et du propos de la discussion de ces jeunes marginaux. En effet, l'image du chat mort agit comme une réminiscence matérialisée par l'image vidéo, des agissements immondes de ces habitants de Xenia. La vidéo du chat blanc agit dans la volonté de représenter une dernière fois la trace de son existence, avant de laisser, de manière arbitraire, la parole à ces marginaux abominables. De plus, le fragment vidéo du chat blanc fait appel une nouvelle fois à l'imaginaire du spectateur, qui d'une part, fait un lien entre ce qui est représenté et le discours qui s'en suit, mais qui également, est en mesure de se demander si le chat mort représenté est une énième victime des habitants de Xenia. Quoi qu'il en soit, il y a ici un véritable lien communicatif entre ces deux fragments vidéo qui se succèdent. Les fragments vidéo

²²⁸ Voir photogramme 81.

²²⁹ Voir photogramme 82.

dévoilent ces marginaux, les représentent discuter entre eux, tous mal fagotés et portant sur eux la perfidité de leurs discours qui au départ, sont orientés vers la mise à mort de chats errants, puis, basculent dans des propos racistes où ces white trash déclareront leur haine envers la communauté afro-américaine. Dès lors, ce fragment vidéo plonge notre regard de spectateur dans l'intimité de ces inadaptés sociaux, par le biais de leurs discours sordides. Cette séquence met une nouvelle fois en lumière ce que le régime argentin ne dévoile pas, ici les propos terribles de certains habitants de Xenia. Inacceptables et profondément refoulés par la société, ces propos existent bel et bien dans un cercle social plus restreint, dans une sphère privée auquel ce fragment vidéo nous inclut en tant que spectateur. L'image vidéo nous étale des faits que nous ne sommes pas censés voir ni entendre, ce qui renforce un certain malaise lié à notre intrusion dans cette discussion privée. De plus, le fait que notre regard se porte sur une image distante spatio-temporellement, tout en étant conscient que les observés (les marginaux) ne savent pas qu'ils sont vus par l'observateur (le spectateur), renforce notre position de voyeur au sein de l'intimité des habitants de Xenia, captée en premier lieu par l'objectif de la caméra, puis, par le regard du spectateur.

Enfin, pendant les propos d'une femme parmi ce groupe de marginaux, un cut soudain vient présenter une image fixe, celle d'un chat roux regardant vers l'objectif.²³⁰ Cette image fixe intercepte et suspend le fragment vidéo ainsi que le discours de la femme de manière brutale. La photographie du chat, accompagnée d'une note de piano grave, vient faire interruption dans le flux d'images vidéo et brise, par ce regard-caméra, la distance qui était présente entre l'image vidéo et le spectateur précédemment. Cette image fixe change de manière soudaine le régime d'image et agit comme une interférence parmi ce réseau communicatif entre les fragments vidéo. En effet, si le premier fragment du chat blanc mort était en lien et communiquait avec le fragment vidéo des marginaux, cette image fixe et ce regard-caméra est directement adressé au spectateur, lui rappelant sa position de voyeur. En effet, selon Frank Renucci dans son article « Quand psychanalyse et cinéma mettent en scène la communication », « le voyeurisme est une activité qui ne peut s'arrêter

²³⁰ Voir photogramme 83.

que par le regard de l'autre²³¹ ». En succédant aux propos sordides des marginaux, l'image fixe vient suspendre le temps filmique de manière éphémère pour nous extirper de notre intrusion au sein de l'intimité des habitants. De plus, ce regard-caméra témoigne indirectement de notre voyeurisme, car dans les fragments vidéo, aucun regard-caméra nous a été adressé, à l'inverse du regard de ce chat roux qui semble avoir repéré notre irruption dans l'espace du film. En effet, ce regard-caméra nous replace en tant que spectateur hors de l'espace du film et accuse d'une certaine manière notre approbation au voyeurisme de l'intimité de ces habitants. Mais également, le fait que ce soit un chat qui nous regarde nous fait nous remémorer la discussion autour des méthodes de tortures de chat effectuées par les marginaux et crée en nous une culpabilité sur notre intégration et notre adhésion involontaire au sein de leur discussion. Pour Marc Vernet, dans son ouvrage *De l'invisible au cinéma: Figures de l'absence*, le regard-caméra brise non seulement le voyeurisme du spectateur mais également notre rapport à la fiction des images.

Le regard à la caméra a pour double effet de *dévoiler l'instance d'énonciation*, le hors-cadre, dans le film et de dénoncer le voyeurisme du spectateur, mettant brutalement en communication, l'espace de production du film avec l'espace de réception, en faisant entre-deux disparaître l'effet fiction.²³²

²³¹ Frank Renucci, « Quand psychanalyse et cinéma mettent en scène la communication », *Hermès La Revue*, n°71, 2015, p.239.

²³² Marc Vernet, *De l'invisible au cinéma: Figures de l'absence*, Paris, éditions de l'Étoile, 1988.



81.



82.



83.

Gummo (1997) Harmony Korine

Il y a donc un véritable réseau communicatif qui s'opère entre les fragments d'images. En premier lieu, elles communiquent entre elles des tonalités souvent en lien avec l'intimité des white trash ou d'éléments intégrés dans l'espace, développant un message qui sera par la suite communiqué au spectateur par l'intermédiaire du regard. Néanmoins, si *Gummo* relie la facette intime des habitants de Xenia par des fragments filmés en support vidéo, une tonalité sombre ainsi qu'une approche voyeuriste du spectateur, on constate dans *Aggro Drift* que le travail de la matérialité de l'image effectué par Korine pour dévoiler l'intériorité de ce qui réside dans l'espace filmique prend une autre tournure. En effet, l'expérimentation esthétique de *Aggro Drift* relie les corps des individus représentés avec la matérialité de l'image, tous deux mettant en lumière un certain tourment. Les corps et la matière communiquent entre eux leur agitation et leur désespoir. Ici, ce n'est donc pas le montage de fragments d'images qui sondent la part intime de l'espace filmique, mais bel et bien la matérialité d'une image sur-expressive, organique, chaotique et tourmentée.

3.2 Dans le tourment de l'image

Le dernier long-métrage en date de Korine, *Aggro Drift*, présenté pour la première fois à la Mostra de Venise en 2023, constitue un nouveau tournant dans la filmographie du réalisateur, qui jusqu'à maintenant, n'a jamais cessé d'expérimenter par le biais de l'utilisation de technologies de son temps (numérique dans *Gummo*, VFX et intelligence artificielle dans *Aggro Drift*). En effet, son dernier film *Aggro Drift* constitue un énième virage esthétique, le précédent avait été *Spring Breakers* sorti en 2012, qui proposait une esthétique largement plus lisse et colorée que les précédents films de Korine. Avec *Aggro Drift*, Harmony Korine se réinvente en incorporant dans son récit, une esthétique à la fois proche du jeu vidéo et du vidéoclip, tout en y mêlant l'utilisation de nouvelles technologies à sa disposition comme le VFX²³³, la caméra thermique et plus récemment, l'intelligence artificielle.

Ce dernier long-métrage est également le premier produit de la société de production EDGLRD (prononcé Edgelord²³⁴), un studio de création crée et dirigé par Harmony Korine, basé à Miami en Floride, et regroupant un collectif de designer graphique. Ensemble, ce collectif expérimente, et met à profit son savoir-faire pour

²³³ Les VFX (lu Visual Effects) : sont les effets spéciaux qui sont ajoutés en phase de post-production. Ce sont tous les effets qui ne peuvent pas être filmés comme les images de synthèse, les effets 3D, les bruitages parmi d'autres exemples. Définition du site *casting.fr* [En ligne] consulté le 02/09/2024.

²³⁴ Ce terme est issu d'un langage lié à internet. Un edgelord désigne un individu adoptant une attitude et des discours perçus comme excentriques, voire choquants, dans le but de se démarquer, d'attirer l'attention. Marinette Jeannerod, « Les stéréotypes mis à mal sur la Toile », *Hermès, La Revue*, n°83, 2029, p.212-222. Ce terme peut effectivement être en lien avec le processus de création de ces designers qui, par le biais de certaines technologies, essaient d'innover à travers une excentricité esthétique dans le but de se démarquer dans le milieu artistique.

créer des films, des jeux vidéos, des publicités, des photographies, des clips vidéo pour des artistes musicaux²³⁵, des objets en 3D, et même des vêtements.

« C'est comme si nous expérimentions beaucoup de genres de technologies différentes et aimions simplement voir jusqu'où nous pouvons les pousser et où elles peuvent aller, que ce soit par la création de films ou de jeux. »²³⁶

Harmony Korine semble être pris dans un élan d'expérimentation, succédant à un certain désintérêt de sa part pour des voies cinématographiques plus traditionnelles. En effet, bien que Korine ait déjà expérimenté par le passé la non-linéarité narrative, ou encore la fragmentation du montage et l'émanation de la matière de l'image, ici, le cinéaste souhaite développer à travers sa société de production, l'idée du devenir du cinéma traditionnel, au milieu de cette mouvance technologique en constant progrès, et de projeter ce qui reste du film traditionnel et de l'image, parasités et dominés par les nouvelles technologies.

« C'est comme un mélange intéressant de gens qui expérimentent et essaient de développer toute cette idée, peut-être comme ce qui vient après les films normaux. C'est comme un laboratoire de créations intéressantes, d'une nouvelle esthétique, tout comme différentes façons de raconter des histoires et des choses narratives qui sont plus immersives que celles traditionnelles [...] Nous ne parlions même pas d'*Aggro Drift* en tant que film. »²³⁷

²³⁵ La société de production EDGLRD a réalisé un clip vidéo pour les artistes rappeurs Bladee et Yung Lean et dévoile un concentré des expérimentations esthétiques du studio (prise de vues réelle, surcharge de VFX, effets de glitch) et reprends des thématiques vu précédemment dans certains films d'Harmony Korine (gangsters, armes à feu, strip-teaseuses, présence de corps difformes, ports de masques, entre autres). Publié le 01/05/2024 [En Ligne] consulté le 5/09/2024. URL : https://www.youtube.com/watch?v=LYTSMWy_1U0

²³⁶ Interview Harmony Korine « *Aggro Drift* », pour *Deadline Hollywood*, Mis en ligne sur Youtube le 16/09/2024 [En ligne] consulté le 05/09/2024. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=XsgOAKCaN-U>

²³⁷ Interview « Harmony Korine on His Retina-Scorching AGGRO DRIFT » pour *Film at Lincoln Center*, Mis en ligne sur Youtube le 09/02/2024. [En ligne] consulté le 05/09/2024. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=S3dqU3VDJvc&t=74s>

Tout ce processus et cet état d'esprit sont reflétés dans l'image et sa matière dans *Aggro Drift*. L'idée d'un monde qui, évoluant constamment de manière effrénée, poussent ceux qu'il renferme à la déshumanisation. Par ailleurs, *Aggro Drift* développe ce récit dystopique avec une esthétique proche de la déflagration visuelle, mélangeant tous les médiums et leur matérialité prédéfinie, pour venir y créer un monde protéiforme aux couleurs extatiques, entremêlé de créatures étranges et d'une violence inouïe, débordant à travers l'écran. Tout ceci tend à créer une esthétique à la fois chaotique et sensorielle que je qualifierais et définirais de sur-expressive.

a. Sur-expressivité de l'image

On constate que le premier long métrage, *Gummo*, et le dernier, *Aggro Drift*, partagent la similarité d'avoir été composé par le biais de plusieurs médiums distinctifs. Cependant, si les produits de ces différents médiums dans *Gummo* (caméra argentique, caméra numérique, photographie) sont divisés et départagés en plusieurs fragments distincts, créant une pluralité de régimes d'images, dans *Aggro Drift*, tous les médiums (caméra infrarouge, VFX, intelligence artificielle) cohabitent dans un seul et même espace filmique. Tous les médiums utilisés dans *Aggro Drift* fusionnent et créent une matérialité unique dans un seul régime d'image. Tout ceci donne à voir une fusion inexplorée entre cette diversité de médiums co-existants que peu fréquemment dans le 7ème art, donnant à voir une hybridité entre le cinéma, le jeu vidéo, le clip musical, par cette présence omniprésente de la bande originale planante et dramatique d'AraabMusik, et de l'intelligence artificielle venant parasiter l'image de manière éphémère.

« Je ne fais pas de distinction entre les formes, c'est ce que j'essayais de faire avec *Aggro Drift* en jouant avec cette singularité. L'art, la musique, et les jeux en direct commencent tous à se synthétiser et à devenir un, dans une esthétique unifiée. »²³⁸

²³⁸ Cassidy George, « Interview with Korine », 032c, n°44, décembre 2023, p.57.

Aggro Drift subjugue notre regard, ainsi que notre rapport à une imagerie plus traditionnelle, en déployant des images débordant de couleurs artificielles, changeant de manière constante dans l'espace filmique, conséquence de la caméra thermique utilisée par le cinéaste, prenant la température des espaces exhibés et de l'intériorité des personnages représentés dans le film.²³⁹ « En utilisant la caméra thermique, j'aime cette idée de l'hyper couleur et des éléments sculptées dans la couleur [...] C'était aussi une sorte de capture de chaleur humaine et d'âmes. »²⁴⁰. Ainsi, la colorimétrie du film s'effectue sur un contraste entre les personnages et les couleurs chaudes (teinte orange, jaune et rouge) qui leur sont attribués par la caméra thermique et les espaces étendus, comme le ciel, généralement représentés avec des couleurs froides (bleu, vert et mauve). De plus, le caractère polymorphe des espaces et des personnages présente une perte de repères pour le spectateur. En effet, le mouvement perpétuel de la matière de l'image lui confère un caractère fluide et liquéfié, pour Korine « c'est comme capturer une sorte de récit liquide »²⁴¹. Ainsi, l'image ne se repose plus sur une matérialité solide et stable et il est désormais impossible pour les personnages et le spectateur de pouvoir se repérer dans ces espaces abstraits, progressivement désintégrés par la matière soluble que contiennent ces images. En effet, tous ces éléments provoquent une bourrasque graphique instable qui semble déborder de l'écran.

²³⁹ Voir photogramme 83, 84 et 85. Ces photogrammes démontrent les changements de couleurs constantes. Ici, dans un même plan, dévoilé sous plusieurs tentes de couleurs acides, nous rappelant les sérigraphies de portraits conçus par d'Andy Warhol pendant le mouvement « pop art » dans les années 60.

²⁴⁰ Interview « Harmony Korine on His Retina-Scorching AGGRO DRIFT » pour *Film at Lincoln Center*, Mis en ligne sur Youtube le 09/02/2024. [En ligne] consulté le 05/09/2024. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=S3dqU3VDJvc&t=74s>

²⁴¹ Interview « In Conversation: Harmony Korine and Catherine Taft » pour *Hauser & Wirth Art Gallery*, Mis en ligne sur Youtube le 20/10/2023. [En ligne] consulté le 06/09/2024. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=kEiyW3kmzN8&t=2002s>



83. 84. 85. *Aggro Drift* (2023) Harmony Korine

Dans certaines séquences de *Aggro Drift*, l'image paraît lutter contre son contenant, devenu trop important, qu'elle ne peut plus retenir et renfermer. De cette façon, l'espace filmique accumule ces couleurs criardes changeantes, des éléments issus d'effets visuels s'intégrant dans l'image, une musique synthétique omniprésente et une multitude de voix en hors champ qui crée une certaine dissonance avec l'image désormais tourmentée par cette surcharge d'éléments visuels.

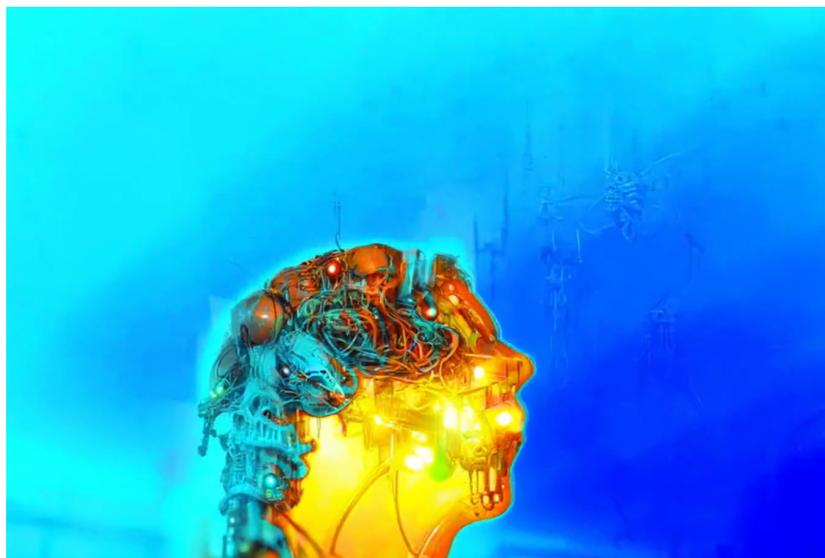
Ainsi, les images se dissolvent, s'écoulent et débordent à travers l'écran, face à notre regard, qui, confronté à cette surcharge visuelle semble être pris dans une sorte de lâcher prise. L'image est prise dans une déflagration iconique dévoilant une sur-expressivité par le biais de la sur-présence de vivacité que ces éléments graphiques animés qui vont venir s'intégrer dans la matérialité de l'image.

À travers ce monde dystopique régi par la violence et le chaos, on constate une certaine désincarnation des personnages, n'apparaissant que comme des silhouettes de couleurs, comme des fragments humains englobés d'éléments en intelligence artificielle, apparaissant sporadiquement, qui s'incrument à l'intérieur de leur corps avec des formes protéiformes pouvant ressembler à des crânes humains, à des organes, à des rouages de machine, à des éléments fantaisistes ou encore à des circuits électroniques²⁴².

Il y a une réelle déshumanisation qui s'opère sur les personnages, d'une part par la domination des éléments technologiques sur l'image lui donnant un caractère artificiel, et deuxièmement, par l'aspect survolté et explosif des images, effaçant toute trace d'humanité. En revanche, certains personnages tels que BO, le tueur à gages et protagoniste du film, essaie tant bien que mal de maintenir cette humanité en faisant part de ses pensées, de ses émotions en voix hors champ. À la manière du personnage de Solomon dans *Gummo*, le personnage de BO présente la situation narrative du film, prenant place dans une ville de Miami dystopique à mi-chemin entre réalité et fantastique. Avec sa voix en hors champ, BO extirpe le spectateur de son immersion dans ce monde violent et surréaliste en nous faisant part de ses craintes, de ses doutes et de son tourment. La matérialité de l'image va également

²⁴² Voir photogramme 86.

mettre en lumière les émotions de BO par le biais de son instabilité et de sa sur-
expressivité chargée en émotion que Harmony Korine qualifie de « bombardement
sensoriel. »²⁴³



86. 87. *Aggro Drift* (2023) Harmony Korine

²⁴³ Interview d'Harmony Korine « *Aggro Drift* », pour *Deadline Hollywood*, Mis en ligne sur Youtube le 16/09/2024 [En ligne] consulté le 05/09/2024. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=XsgOAKCaN-U>

b. Émotions matérialisées

Le personnage de BO est présenté dès le début du film comme un tueur sanguinaire, le meilleur du monde d'après lui, dans une séquence où ce dernier étrangle à mort une de ses cibles dans une piscine à débordement. Derrière lui, une entité démoniaque dans le ciel reproduit les gestes de BO, comme si ce dernier était lié à ce démon géant généré par VFX, qui reviendra à plusieurs moments dans le film. En effet, ce démon reflète la violence de BO en apparaissant de manière irrégulière, dans des moments de tueries où lorsque BO réfléchit à comment procéder pour tuer une prochaine cible. Lorsque le démon en VFX disparaît de l'image, BO porte une cagoule ornée de corne de démon faisant de lui une figure démoniaque et violente à lui seul. En revanche, si BO est présenté comme un être dangereux et infréquentable au début du film, ce dernier ne tardera pas à nous faire part de ses pensées, ouvrant une voie plus intimiste au film, qui jusque-là, ne représentait que la décrépitude d'un monde à priori décimé par la violence et la délinquance. « Le vieux monde n'est plus. Plus de temps. Plus de vérités. Nous avons été écrasés par une force immense. Je suis né pour tuer. C'est tout ce que je sais »²⁴⁴. La voix en hors champ de BO nous met directement face à ses pensées et ses impressions, portant le rôle de narrateur et nous partageant son omniscience vis-à-vis du contexte narratif.

De surcroît, il y a une véritable émotion sous-jacente derrière tout ce chaos. En effet, plus le récit avance et plus la voix hors champ de BO nous livre des pensées de plus en plus intimes et émotionnelles telles que son amour pour ses enfants et sa femme mais aussi sa culpabilité d'être un tueur à gages, mettant en danger la sécurité de sa vie de famille. « Ce sont mes enfants. Quand je ferme les yeux, ils me donnent de l'espoir. Je suis un assassin... et un père de famille. Je suis un tueur... et un mari »²⁴⁵. Le personnage de BO fait également part à plusieurs reprises de ses craintes et de ses angoisses en lien avec sa profession et sa nouvelle mission que l'on

²⁴⁴ Premier monologue de BO en voix hors champ, décrivant implicitement la situation du monde dans laquelle il se trouve intégré. Timecode 00:04:49min.

²⁴⁵ Discours de BO en voix hors champ, faisant part de son amour pour sa famille. Timecode : 00:10:10min.

suivra durant l'entièreté du film, consistant à abattre une nouvelle cible, un gangster dangereux portant un masque et des ailes d'ange en VFX.

Si les nombreux discours de BO en voix off octroient au film une dimension intimiste, les émotions déployées restent en surface et s'évaporent dans ces scènes de violence continue, dans un espace filmique en constante mutation. Néanmoins, on constate une certaine cohérence en ce qui concerne la matérialité de l'image et du déclenchement des nombreux éléments visuels qui viendront s'y intégrer. En effet, on constate que la matière de l'image semble s'agencer selon la tonalité des événements représentés dans le film, justifiant d'une part sa sur-expressivité mais également ces rares moments d'accalmies en dévoilant une texture lisse et des couleurs néons acidulés, agréables à percevoir, où le personnage de BO semble s'humaniser.

En effet, on retrouve plusieurs séquences dans le film où BO rejoint sa famille, vivant isolé de ce monde régi par la violence, la tonalité du film et sa sur-expressivité semble alors s'estomper au profit d'une image lustrée avec des couleurs douces allant vers des teintes pourpre, bleu et mauve. Ces séquences d'accalmies et de douceur dans le film, où l'on peut voir BO entrelacer sa femme et passer du temps avec ses enfants, deviendront des talismans émotionnels pour ce dernier qui repensera à ces moments passés avec sa famille tout au long de son périple mortel. En effet, ces séquences reviendront à répétition, comme des fragments à travers ce montage *cut up*²⁴⁶, nous livrant les pensées parasites et répétitives de BO pendant ses missions. On entend notamment la voix de sa femme en hors champ, s'impatientant et lui demandant de rentrer à la maison lorsque BO se retrouve seul face au chaos du monde qui l'entoure.

²⁴⁶ Cette technique apparaît en premier lieu dans l'écriture avec le romancier William S. Burroughs, qui, en collaboration avec le peintre et poète Brion Gysin, invente une technique d'écriture fondée sur le découpage et l'assemblage de textes : le cut-up. Il s'agit donc d'un agencement aléatoire de fragments de textes, qui par la suite, s'est étendu dans diverses disciplines artistiques, y compris la musique, la peinture et le cinéma, où il est appliqué au montage de séquences ou d'images aléatoire pour produire des effets similaires à ceux obtenus avec les textes.

Clémentine Hougue, « Le cut-up : *ut pictura poesis* au pied de la lettre », *TRANS-* [En ligne] 2006, Mis en ligne le 22 juin 2006, consulté le 10 septembre 2024. URL: <http://journals.openedition.org/trans/159>

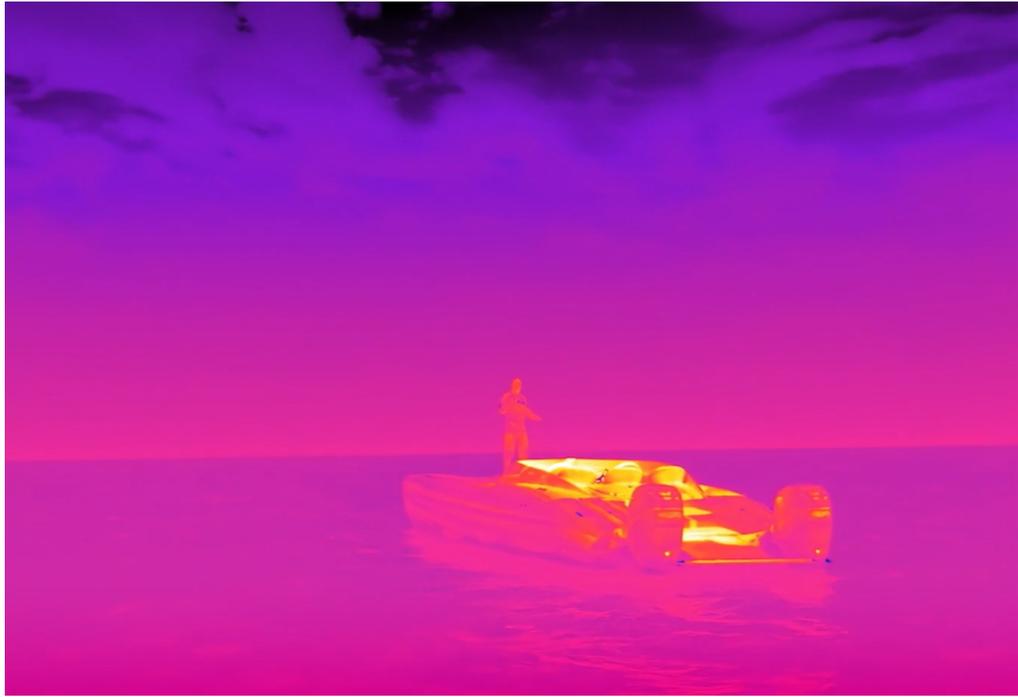


88. 89. *Aggro Drift* (2023) Harmony Korine

On retrouve également cette matérialité lisse de l'image lorsque BO se ressource en partant seul en bateau au milieu de l'océan, nous faisant part dans une voix off murmurée, du bonheur que cela lui procure avec en fond une musique synthétique mélancolique.

« J'ai un endroit secret où aller quand mon esprit s'emballe. Je reste immobile, loin du monde. c'est une belle sensation. C'est chez moi. Mon endroit secret. Où je peux me cacher, où je peux être. »²⁴⁷

²⁴⁷ Discours de BO en voix off, méditant seul à bord de son bateau et communiquant le bonheur de cela lui procure d'être isolé du monde. Timecode : 00:30:47min.

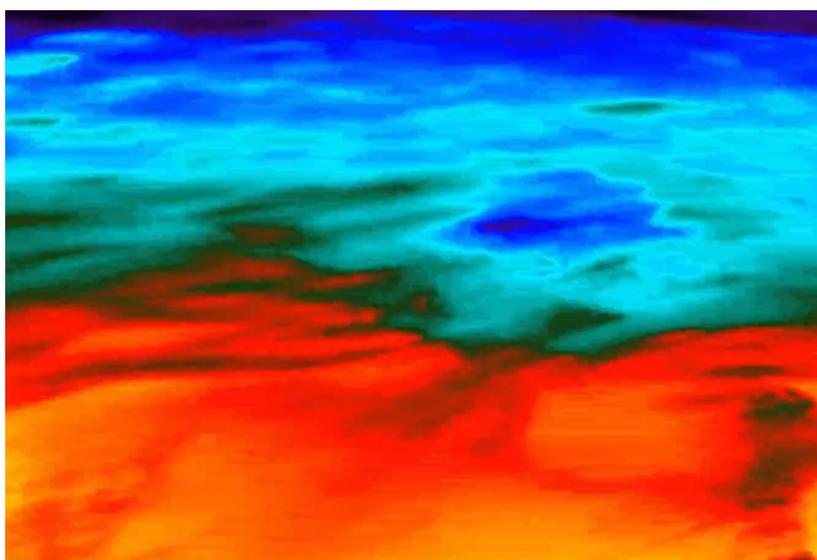


90. *Aggro Drift* (2023) Harmony Korine

En revanche, on constate dans les séquences de violence, de conflit intérieur ou de panique, lorsque les corps d'agitent et s'excitent, que c'est précisément ici qu'intervient la dimension sur-expressive de l'image. La matérialité de l'image vient ici refléter toute la violence contenue dans l'espace filmique et l'extériorise en faisant éclater une surcharge d'éléments visuels que cela soit par les couleurs arc-en-ciel clignotant que génère la caméra thermique²⁴⁸, les formes mouvantes et proteiformes créées par l'intelligence artificielle et les éléments visuels créés par VFX donnant à voir des formes et des créatures venues d'un monde fantastique (anges, démons, lutins, etc.). Cette fusion de ces multiples composants visuels mêlés à toute la violence graphique, génère une combustion de l'image. En effet, ce débordement expressif et cette agressivité visuelle atteignant son paroxysme, viennent créer une défaillance de l'image qui, par la suite, se décomposera progressivement par ces effets de glitch. Par ailleurs, ces effets confèrent à l'image une matière désordonnée, dépourvue de repères iconiques où les personnages

²⁴⁸ Voir photogramme 92.

semblent avoir perdu de leur existence car, en effet, la matière de l'image prend le dessus sur la corporéité des personnages représentés.²⁴⁹



91. 92. *Aggro Drift* (2023) Harmony Korine

²⁴⁹ Voir photogramme 92. Dans de rares plans dans le film, l'image dévoile toute sa matière décomposée qui s'écoule dans un torrent de couleurs et de textures effaçant tout repère formel. L'image capturée dans son tourment.

De plus, dans les séquences comportant des armes à feu, les tirs et les impacts des balles génèrent un choc dans l'image qui dévoile de manière fugace, une matérialité dissimulée à l'intérieur de l'espace filmique représenté par des éléments en intelligence artificielle ou en VFX, faisant de l'espace filmique d'*Aggro Drift*, un monde sensoriel composé de plusieurs épaisseurs visuelles et sensibles au moindre choc optique. On constate cela notamment dans une séquence où le personnage de BO tire à plusieurs reprises sur des corps éparpillés au sol, s'assurant de leur mort, où chaque tire dévoile de manière éphémère des composants cachés dans la matière de l'image, dont le visage du démon qui accompagne les faits et gestes de BO dans sa violence.



93. *Aggro Drift* (2023) Harmony Korine

De cette manière, dans *Aggro Drift*, les émotions et les sensations deviennent la substance de l'image, et cette substance devient elle-même un personnage capable de nous faire ressentir des émotions. Cependant, à travers sa matérialité expressive et organique, l'image développe la capacité d'exprimer son tourment grâce à ces nombreux outils techniques qui entravent son processus et mettent à rude épreuve sa représentation.

Conclusion

Ce parcours en trois étapes à travers la filmographie et différentes oeuvres artistiques d'Harmony Korine m'a permis de réfléchir et d'appréhender son regard singulier, créateur de fantasmes, posé sur l'Amérique. Ce cheminement dans l'oeuvre de ce cinéaste en marge a été parcouru sur la forme d'un déploiement oculaire, tel un travelling latéral arrière qui se serait focalisé dans un premier temps sur la corporéité des personnages à travers une dimension à la fois formelle, psychique et contextuelle, donnant à examiner la représentation du corps sous son caractère protéiforme. Allant de ces corps en mutation à la fois vulnérables, sales et déviants de ces adolescents désabusés dans *Gummo* ou encore *Spring Breakers*, recherchant à tout prix une identité et une raison d'exister pour contester leur mal-être social, jusqu'à la représentation de corps à la fois absurdes et dérisoires, non dénués d'une certaine fragilité de ce panel de personnages issus des bas-fonds de la société américaine que l'on surnomme les « poor white trash²⁵⁰ ».

Une fois l'étape de la corporéité parcourue, ce déploiement nous a donné à explorer l'espace dans les films de Korine, prenant la forme de lieux à priori réalistes pour venir y intégrer une part de surréalisme et d'onirisme. Dans cette partie nous avons pu visiter ces espaces réalistes décrépits et hostiles, où vivent les personnages de Korine, et qui demeurent être hantés par certains souvenirs de l'histoire américaine. Cette intégration d'une réminiscence au sein de l'espace, ouvre la frontière de la fantasmagorie dans l'oeuvre de Korine, qui, par conséquent, tend à faire émerger certains nouveaux mythes personnels issus de son inconscient, donnant à ses films et à leurs espaces, un caractère hybride oscillant entre réalisme et fantastique.

Enfin, notre travelling arrière, prends tout à coup un caractère flottant et s'extirpe de ces espaces pour mieux en observer la surface, derrière l'écran. La dernière étape de ce déploiement nous a permis d'observer davantage l'espace filmique par le

²⁵⁰ Sylvie Laurent, « Le « Poor white trash » ou la pauvreté odieuse du blanc américain », [En ligne] mis en ligne en août 2009, consulté le 14/09/2024. URL : <https://www.cairn.info/revue-francaise-d-etudes-americaines-2009-2-page-79.htm?contenu=article>.

prisme de la matérialité de l'image. Cette dernière s'est montrée variable, parfois instable et expressive mais surtout révélatrice d'une profonde vérité que l'espace filmique gardait en suspens. Nous avons pu observer la façon dont la matière de l'image reflète une sensorialité qui aspire à franchir la barrière de l'intime des personnages dans les films de Korine. La dimension intime et réceptive de ces fragments nous a également incités à réfléchir sur notre approbation à ces images cachées en tant que spectateur et ainsi qu'à notre caractère voyeuriste.

À l'exception de *Mister Lonely*, il me semble envisageable de confirmer qu'Harmony Korine est un cinéaste de l'espace américain. En effet, en partant de la représentation de ses bas-fonds tout en mettant en lumière l'humanité qui sommeille à l'intérieur de cette scission de la société américaine, Harmony Korine rend compte de son attachement pour ces espaces qui lui sont familiers tout en y faisant figurer, de manière crue et dérangeante, les vérités sociales qu'ils dissimulent. Prenant place tout d'abord dans le Tennessee avec *Gummo*, *Julien-Donkey Boy* et *Trash Humpers*, jusqu'en Floride, où il vit désormais, avec *Spring Breakers*, *The Beach Bum* et *Aggro Drift*, Harmony Korine conte des récits fictionnels prenant place dans les lieux où il réside, démontrant son attachement pour ces espaces américains tout en laissant une place considérable à ses souvenirs personnels.

Par ailleurs, les films d'Harmony Korine effectuent une certaine poésie topographique en mêlant des éléments issus de son imaginaire avec des composants réalistes directement récupérés des espaces dans lesquels il vit. Ainsi, nous pouvons constater que l'esthétique de ces films évolue au fur et à mesure de son parcours au sein des États-Unis. En effet, *Gummo*, *Julien Donkey-Boy*, et *Trash Humpers* qui ont tous été tournés à Nashville et que l'on peut rassembler comme une « trilogie du Tennessee », comportent une esthétique brute, sombre et expérimentale et questionnants certains régimes d'image. Ces trois films mettent en valeur des thèmes tels que la marginalité, le mal-être existentiel, le chaos, l'aliénation et l'intimité. Ces thèmes sont relatifs à certains espaces de Nashville que déploient ces films, tels que des quartiers résidentiels désaffectés, des ruelles sombres et des paysages urbains abandonnés. L'esthétique de ces films est marquée par une caméra tremblante, des éclairages naturels et une utilisation audacieuse de la couleur, créant une atmosphère à la fois réaliste et onirique. Dans un second temps, avec *Spring Breakers*, *The Beach*

Bum et Aggro Drift, la « trilogie de la Floride », Korine a opéré un tournant stylistique significatif et arbore une esthétique bien plus polie et colorée. Souvent filmés à partir d'une seule caméra, ces films traitent de thèmes tels que le parcours initiatique, l'hédonisme, la désillusion et la violence à travers des paysages ensoleillés avec ces palmiers et ces plages. En somme, le changement esthétique dans la filmographie d'Harmony Korine témoigne de son désir constant d'explorer de nouvelles formes d'expression. De l'expérimentation brute de ses débuts à une approche plus stylisée et consciente.

La particularité de Korine réside dans sa capacité à se saisir d'une représentation singulière d'une scission de l'Amérique contemporaine, en se concentrant sur ses sous-cultures, tout en faisant appel à certains éléments du passé et à son imaginaire. Des villes oubliées aux plages ensoleillées de la Floride, son œuvre se déploie dans des paysages variés qui, bien que souvent pittoresques, portent également les cicatrices de l'aliénation et du désenchantement. Dans ses films, Korine traite aussi de l'espace à la fois physique et psychologique. Les personnages qu'il représente évoluent fréquemment dans des milieux qui témoignent de leurs conflits internes. Par exemple, dans *Julien Donkey-Boy*, la maison familiale étroite et confinée devient un symbole des tensions émotionnelles et des problèmes mentaux du personnage principal. De la même manière, dans *Spring Breakers*, les paysages ensoleillés et festifs se mettent en contraste avec la vacuité des existences des personnages, mettant en évidence une opposition entre l'apparence et la réalité. À partir de l'écriture de *Kids in the Cave* de sa grand-mère, et de la réalisation de ses deux premiers longs métrages, Harmony Korine est devenu une figure emblématique d'une certaine mouvance du cinéma indépendant américain, débutant au début des années 90, aux côtés de cinéastes tels que Gus Van Sant, Gregg Araki, Larry Clark, ou encore Todd Solondz. Ce mouvement cinématographique est marqué par un esprit libertaire et une volonté de montrer une réalité pré-existante dans le monde adolescent, souvent qualifié de crue, que l'on ne présentait pas à l'écran, comme la représentation d'une sexualité débridée, ou encore la prise de diverses drogues chez une jeunesse désillusionnée. Il s'agit ici de traiter de sujets sociaux relativement sombres avec une esthétisation très marquée et colorée comme c'est le cas chez Gregg Araki, ou au contraire, en adoptant un réalisme profond comme dans le cinéma de Larry Clark.

Cependant, là où Harmony Korine se distingue de ses cinéastes, c'est à travers cette instauration d'éléments à la fois absurdes, loufoques, et onirique dans une scission réaliste de la société américaine. À mi-chemin entre le réalisme cru de Larry Clark et la dimension pop et fantasmagorique qui couvre les films de Gregg Araki, Harmony Korine donne à voir des oeuvres hybrides oscillant entre rêve, ou plutôt cauchemar, et réalité. De plus, Korine fait émerger toute une mythologie issue de son inconscient, peuplé de personnages surréalistes et absurdes reconnaissables qui accompagnent et continuent de hanter son oeuvre cinématographique et picturale. Korine se distingue à la fois par cet humour noir, en mélangeant satire et critique sociale, tout en utilisant des éléments de culture pop de manière inattendue, mais également par son approche non linéaire et expérimentale de la narration avec le montage *cut up*, ou par le biais d'outils techniques qui recouvrent la narration, la caméra infrarouge dans *Aggro Drift* ou la caméra analogique dans *Julien Donkey-Boy* par exemple.

Pendant toutes ces années, Harmony Korine a su développer une personnalité singulière qui reflète à lui seul, la part absurde de son oeuvre. Que cela soit à travers une aura médiatique idiote, allant de ses premières interviews télévisées au *Late Night Show* de David Letterman, où Korine apparaît et s'exprime pour la première fois en 1995 dans le cadre du film *Kids*, en se montrant tel un jeune adulte agité et grimaçant, faisant rire le public par son attitude saugrenue et son discours imprévisible et incohérent, jusqu'à ses dernières conférences de presse pour *Aggro Drift* à la Mostra de Venise en 2023, où ce dernier est apparu cagoulé, portant l'un des masques ornés de cornes aperçus dans le film et fumant un cigare. Nous pouvons également mentionner son discours lors de sa récompense au festival documentaire de Copenhague en 2009 pour *Trash Humpers*, où Korine acceptera son prix à travers une vidéo filmé depuis chez lui le montrant ivre, le visage et le bras droit bandés de tissu et portant une béquille²⁵¹. Au fil du temps et de ces apparitions, Harmony Korine incorpore sa bêtise et cette facette absurde en se donnant une personnalité burlesque et disgracieuse qu'il prolongera dans la culture américaine à travers

²⁵¹ Harmony Korine 'Trash Humpers' Award Video - CPH:DOX 2009, [En ligne] mis en ligne le 26 novembre 2009, consulté le 14/09/2024. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=1ebeFvwYYIc>

diverses apparitions dans certains films. En effet, au travers de plusieurs caméos dans des films, souvent réalisés par des cinéastes indépendants américains, nous pouvons brièvement observer Harmony Korine dans des situations assez loufoques, tout en se prenant au jeu de l'idiotie qu'il connaît si bien. Le cinéaste poursuit donc sa quête visant à parsemer ses idées absurdes dans la culture populaire américaine. On peut notamment mentionner son apparition dans *Kids*, film de Larry Clark ayant été scénarisé par Korine, où ce dernier joue le rôle d'un adolescent qui se présente dans une boîte de nuit, portant des lunettes grossissantes, et qui insiste auprès du personnage de Jennie, jouée par Chloé Sévigny²⁵², pour que cette dernière ingurgite de la drogue dure, une invitation forcée à l'extase. Nous pouvons également apercevoir des caméos d'Harmony Korine dans deux films de Gus Van Sant, premièrement dans *Good Will Hunting*, sorti en 1997, où Harmony Korine joue le rôle d'un détenu assez dérangé mais également dans *Last Days*, sorti en 2005, où Korine apparaît lors d'un plan séquence dans un concert de rock, s'accaparant le protagoniste joué par Michael Pitt en lui faisant part, dans un monologue, d'un récit absurde qui lui serait arrivé, une partie de Donjons et Dragons entre amis qui aurait basculé vers des rituels vaudous. Nous pouvons également entrevoir le cinéaste dans un caméo dans le plus récent *Mid 90s* de Jonah Hill, sorti en 2019, où l'on aperçoit Korine quelques secondes. Au milieu du film, Stevie, le jeune protagoniste du film, croise un homme inconnu, sortant de la chambre de sa mère en se grattant les parties intimes. On peut notamment y voir, dans cette brève rencontre entre Korine et ce jeune adolescent passionné de skateboard, une sorte de passation générationnelle, car Korine était lui aussi un jeune skateur agité avant d'être le cinéaste qu'il est aujourd'hui. C'est également un certain hommage pour ce dernier qui a été une influence majeure pour le film de Jonah Hill.

Cette effervescence d'apparitions dans cette mouvance du cinéma indépendant américain démontre à la fois son affiliation avec cette dernière mais également cette capacité de répandre ses idées absurdes et personnelles dans la culture américaine, en passant également par ses propres films, où Korine apparaît en tant qu'adolescent en mal d'amour se versant de la bière sur le visage dans *Gummo*, ou en incarnant un des

²⁵² Actrice et petite amie de l'époque d'Harmony Korine qui jouera par la suite dans deux de ses films, *Gummo* (1997) et *Julien Donkey-Boy* (1999).

personnages aliénés et masqués dans *Trash Humpers*. Korine a su incarner avec brio cette figure idiote, reconnaissable par son agitation, son abjection, ses idées loufoques et tordues, son attitude nonchalante, sa voix aiguë et son rire narquois, qu'il dissémine dans la culture populaire tel un parasite. Harmony Korine est à l'image de ses créations, en marge, imprévisibles, turbulentes mais également ancrées dans leur temps. En effet, Korine est un cinéaste qui a constamment incorporé ses idées et son esthétisme dans des composants pluridisciplinaires ancrés dans un cadre artistique contemporain, à tel point que l'on peut y déceler une volonté de faire toujours partie intégrante de son époque. Ainsi, Korine expérimente à travers chaque nouvelle technologie de son temps, du numérique jusqu'à l'intelligence artificielle, il est également le seul cinéaste à avoir performé lors d'un Boiler Room²⁵³ pour promouvoir son nouveau film *Aggro Drift*. Harmony Korine a également su déployer sa vision artistique dans le monde de la musique, en accompagnant les artistes populaires de son époque, allant de Sonic Youth à Rihanna jusqu'à Travis Scott²⁵⁴. Mais également dans la mode, allant de la marque de skateboard new-yorkaise Supreme pour laquelle il conçoit des planches de skate à partir de ses photographies, ou plus récemment dans le prêt-à-porter de luxe, en photographiant des campagnes pour la marque Gucci ou encore Marc Jacobs.

L'originalité et l'engagement artistique de Korine lui ont valu une reconnaissance dans divers domaines artistiques qui aura perduré dans le temps, sans briser pour autant toute la cohérence de son oeuvre. On constate également l'apparition d'une communauté de fans très actifs, notamment sur internet, pas seulement pour les films de Korine, mais également pour sa personnalité, aujourd'hui reconnue comme un emblème de la marginalité, de la transgression, de la provocation et de la rébellion d'une adolescence tourmentée, tout ceci, non dénué d'un certain cynisme et d'une dimension absurde et comique. Harmony Korine a su garder jusqu'à aujourd'hui cette image de « sale gosse » et a su refléter dans la pop culture américaine cette figure d'adolescent turbulent et décontracté, dans toute sa frénésie et sa fraîcheur

²⁵³ Boiler Room est le nom d'un projet londonien lancé en mars 2010 qui organise des DJ sets à audience réduite, pour les diffuser sur internet, où les internautes peuvent commenter en direct. Ce projet incorpore un caractère jeune et underground dans le monde de la musique et d'internet.

²⁵⁴ Cet artiste rappeur, originaire de Houston, au Texas, jouera le personnage de Zion, un gangster que le personnage de BO prendra sous son aile dans *Aggro Drift* (2023).

créative. En effet, Harmony Korine est un artiste qui innove et expérimente dans chaque film comme sur des terrains de jeu, caractérisant cette imprévisibilité qui résulte de notre attente face à la potentielle future « bizarrerie » qu'il nous proposera de contempler. Mais également, son désir d'expérimenter et de tirer certains médiums dans leurs extrêmes, octroie à Korine cette capacité de donner à voir des oeuvres à priori impropres à la consommation, avec notamment cette recherche de beauté dans la laideur ou cette volonté de briser les conventions cinématographiques, pour rendre compte de l'absurdité et d'autres vérités qui siègent au sein de notre époque contemporaine.

Malgré l'évolution actuelle de la société et des représentations cinématographiques, la marginalité et le mal-être adolescent restent des sujets toujours très actuels. On constate cependant, dans le paysage du cinéma contemporain, un certain héritage dans les thèmes abordés par les cinéastes indépendants américains cités précédemment, où l'on peut également observer certains motifs propres au cinéma d'Harmony Korine. Notamment avec des réalisateurs américains comme Sean Baker, qui à travers sa filmographie, radiographie la culture *white trash* de manière crue avec une imagerie très pop, aux couleurs acidulées, avec des films tels que *Tangerine* sorti en 2015 ou encore *The Florida Project* en 2017. Par ailleurs, Sean Baker remporte la Palme d'or au festival de Cannes pour son film *Anora* en 2024, ce qui présage un bel avenir pour le cinéma indépendant américain et un éventuel regain d'intérêt vis-à-vis de l'Amérique *white trash* à l'écran.

En France, le duo de cinéastes Caroline Poggi et Jonathan Vinel explore et capture le mal-être adolescent ancré dans un monde contemporain sous l'emprise de la violence et des sensations fortes. Les cinéastes rendent compte de ce malaise social par le biais d'une esthétique mêlant le plus souvent des prises de vues réels et des VFX afin d'expérimenter le croisement entre le cinéma et le jeu vidéo avec des courts-métrages tel que *Tant qu'il nous reste des fusils à pompe*, sorti en 2014, *Notre Héritage*, sorti en 2015 ou encore plus récemment avec leur deuxième long métrage *Eat The Night*, sorti en 2024, pour lequel un jeu vidéo a été créé de toutes pièces. Par ailleurs Caroline Poggi et Jonathan Vinel revendiquent explicitement que l'oeuvre de

Korine, et particulièrement *Gummo*, a été une grande source d'inspiration pour leur création artistique²⁵⁵.

D'une certaine manière, par sa singularité, son audace, sa liberté, mais également par son effronterie, son insolence et son caractère transgressif, l'oeuvre cinématographique d'Harmony Korine a insufflé la force et le courage nécessaire à cette nouvelle génération de cinéastes pour créer des oeuvres audacieuses, libres, rebelles, et originales avec un regard assez neuf sur notre monde contemporain pour mieux rendre compte de certaines vérités dissimulées dans la société américaine ou dans le monde adolescent. L'héritage artistique d'Harmony Korine, lui-même héritier de cinéastes indépendants américains qui l'ont profondément inspiré comme John Cassavetes, Francis Ford Coppola ou Jonathan Kaplan, marqué par une quête constante de vérité et d'authenticité, laisse entrevoir un avenir prometteur pour le cinéma expérimental et narratif.

Par ailleurs, de son côté, Harmony Korine revient cette année 2024 avec un nouveau film intitulé *Baby Invasion*, présenté une nouvelle fois à la Mostra de Venise. Korine reprend dans ce film le langage du jeu vidéo déjà parcouru dans *Aggro Drift*, avec cette fois-ci, un point de vue à la première personne. Afin de réinventer davantage ce langage et de lui conférer une certaine étrangeté entre abstraction visuelle et réalisme, des têtes de bébé sont insérées en intelligence artificielle sur des personnages qui passent la majeure partie de leur temps à attaquer et tuer les riches occupants d'un manoir. Plus prolifiques que jamais depuis qu'il a fondé le collectif de conception multimédia EDGLRD, basé à Miami, pour mieux imaginer une fusion avant-gardiste et high-tech entre les jeux vidéo, le cinéma, la musique, la mode et le skateboard, en bref toute une nouvelle culture typique de la Floride, la carrière d'Harmony Korine semble avoir retrouvé une seconde jeunesse et sa filmographie demeure jusqu'à aujourd'hui une affaire à suivre redoutable.

²⁵⁵ Discussion avec Caroline Poggi et Jonathan Vinel pour le Festival du nouveau cinéma (FNC), 2019, [En ligne], mis en ligne le 17 décembre 2019, consulté le 14/09/2024. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=qjjaUplsQzY&t=1622s>

Bibliographie

Corpus principal

KORINE Harmony, *Gummo*, Fine Line Features, Independent Pictures, 1997, 85min.

KORINE Harmony, *Julien Donkey-Boy*, Independent Pictures, Forensic Films, 391 Productions, 1999, 99min.

KORINE Harmony, *Trash Humpers*, Alcove Entertainment, Warp Film, O' Salvation, 2009, 78min.

Corpus secondaire

KORINE Harmony, *Aggro Drift*, EDGLRD, Iconoclast, 2023, 80min.

KORINE Harmony, *Mister Lonely*, Film4, Recorded Picture Company, Agnès b., 2007, 112min.

KORINE Harmony, *Spring Breakers*, Muse Productions, Anapurna Pictures, 2013, 94min.

I. Ouvrages théoriques de cinéma

AMIEL Vincent, *Le corps au cinéma : Keaton, Bresson, Cassavettes*, Paris, PUF, Collection « Perspectives critiques », 1998.

AMIEL Vincent, *Esthétique du montage*, Paris, Armand Colin, Collection « Cinéma / Art visuel » 4e édition, 2017.

AMIEL Vincent et COUTÉ Pascal, *Formes et obsessions du cinéma américain contemporain*, Paris, Klincksiek, 2003.

AUMONT Jacques, BERGALA Alain, MARIE Michel et VERNET Marc, *Esthétique du film*, Paris, Nathan, 2004.

BAZIN André, *Qu'est ce que le cinéma ?*, Paris, Cerf Collection « Le 7e art », 2011.

BELLOUR Raymond, *L'Entre-Images 1, Photo Cinéma Vidéo*, Paris, La Différence, Collection « Mobile Matière », 1995.

BELLOUR Raymond, *L'Entre-Images 2. Mots, Images*, Paris, P.O.L, 1999.

BENJAMIN Thomas, *Faire corps avec le monde. De l'espace cinématographique comme milieu*, Strasbourg, Circé, 2019.

BEX Stéphane, *Terreur du voir : l'expérience found footage*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, Collection « Débords », 2016.

BIDAUD Anne-Marie, *Hollywood et le rêve américain : cinéma et idéologie aux Etats-Unis*, Paris, Armand Colin, 2017.

BOUTANG Adrienne, SAUVAGE Célia, *Les Teen Movies*, Paris, Vrin, 2011.

BRENEZ Nicole, *De la figure en général et du corps en particulier : L'invention figurative au cinéma*, Paris / Bruxelles, De Boeck Supérieur, 1998.

BRENEZ Nicole et MARINONE Isabelle (dir), *Cinéma libertaires. Au service de transgression et de révolte*, Villeneuve-d'Ascq, PU du Septentrion, Collection « Arts du spectacle », 2015.

DELEUZE Gilles, *Cinéma 1. L'image-mouvement*, Paris, Minuit, Critique, 1983.

DELEUZE Gilles, *Cinéma 2. L'image-temps*, Paris, Minuit, Critique, 1985.

DUBOIS, Philippe (2011) – *La Question vidéo. Entre cinéma et art contemporain*, Crisnée, Yellow Now, Côté cinéma, 2012.

EPSTEIN Jean, *Écrits sur le cinéma II*, Paris, Seghers, Collection « cinéma club », 1975.

GAME Jérôme (dir.), *Image des corps / corps des images au cinéma*, Lyon, ENS Editions, 2010.

GARDIES André, *L'Espace au cinéma*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1993.

GAUDIN Antoine, *L'espace cinématographique : Esthétique et dramaturgie*, Paris, Armand Colin, 2015.

HENEBELLE Guy (dir), *La marginalité à l'écran*, Paris, CinémAction n°91, 1999.

LEPERCHEY Sarah, *L'Esthétique de la maladresse au cinéma*, Paris, L'Harmattan, Collection « Champs visuels », 2011.

MAURY Corrine, *Du parti pris des lieux dans le cinéma contemporain*, Paris, Hermann, 2018.

MOTTET Jean (dir), *Les Paysages du cinéma*, France, Champ Vallon, Collection « Pays-Paysages », 1999.

MOUËLLIC Gilles, *Improviser le cinéma*, Crisnée, Yellow Now, Collection « Côté cinéma », 2011.

NOGUEZ Dominique, *Le cinéma, autrement*, Paris, Cerf, Collection « Le 7e art », 1987.

PINEL Vincent, *Genres et mouvements au cinéma*, Paris, Larousse, 2017.

RACHID GRIM Olivier, *Mythes, monstres et cinéma. Aux confins de l'humanité*, Fontaine, Presse universitaire de Grenoble, Collection « Handicap, vieillissement, société », 2008.

ROSSELINI Roberto, *Le cinéma révélé*, Paris, Flamarrion, Collection « Champs arts », 2008.

TESSÉ Jean-Philippe, *Le Burlesque*, Paris, Cahiers du Cinéma, Collection « Les petits Cahiers », 2007.

THOMAS Benjamin, *Faire corps avec le monde ; de l'espace cinématographique comme milieu*, Belval, Circé, 2019.

II. Ouvrages sociologiques

CUESTAS Fedra, *Marginalité et subjectivité : la subjectivité dans les seuils du social*, Paris, L'Harmattan, 2015.

DORY Daniel (dir), CROS Michèle, *Terrains de passage : Rites de jeunesse*, Paris, éd. L'Harmattan, 1996.

FREUD Sigmund, *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, Collection « Folio essais » n°83, 1988.

GOGUEL d'ALLONDANS Thierry, *Rites de Passage, rites d'initiation : Lecture d'Arnold Van Gennep*, éd. Presses universitaires de Laval, 2002.

LAURENT Sylvie, *Poor white trash. La pauvreté odieuse d'un blanc américain*, Paris, Sorbonne Université Presses, Collection « Mondes Anglophones », 2011.

ROSA Hartmut, *Accélérons la résonance ! Pour une éducation en anthropocène*, Paris, Le Pommier, 2022.

VAN GENNEP Arnold, *Les rites de passage*, Paris, Edition Nourry, 1909.

III. Ouvrages historiques

BROWNING Frank, GERASSI John, *Histoire criminelle des États-Unis*, Paris, Nouveau monde, 2016.

JACQUIN Philippe, ROYOT Daniel, *Go West ! Une histoire de l'Ouest américain d'hier jusqu'à aujourd'hui*, Paris, Flammarion, Collection « Champs histoire », 2004.

LAGAYETTE Pierre, *L'Ouest américain : réalités et mythes*, Paris, Ellipses, 1997.

VINCENT Bernard, *Lincoln : L'homme qui sauva les États-Unis*, Paris, L'Archipel, 2009.

IV. Ouvrages d'Harmony Korine

KORINE Harmony, *A Crack Up at the Race Riots*, Chicago, Drag City, 2013.

KORINE Harmony, *Collected Screenplays 1*, Londres, Faber and Faber, 2002.

KORINE Harmony, *Sur fond d'émeutes*, Paris, Inculte, 2019.

KORINE Harmony, *The Collected Fanzines Harmony Korine, Featuring collaborations with Mark Gonzales*, Chicago, Drag City, 2008.

KORINE Harmony, *The Bad Son*, Japon, Taka Ishii Gallery edition, 1998.

V. Mémoire(s)

ZIMMER Robin, *L'idiotie dans le cinéma d'Harmony Korine*, Paris, Université Paris 1 Panthéon- Sorbonne- UFR d'Arts plastiques et sciences de l'art, 2019. [En ligne]
URL : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02322908>

VI. Revues

ANSEN-LALLEMAND Selen, « Esthétique de l'informe dans le Septième Art : émergence et invention d'un corps critique », *Marges*, vol. 4, no. 1, 2005, p.69-83.

BARBIER Joachim, « Sweet Harmony », *So Film*, n°7, février 2013, p.21-40.

BERTRAND Anna, « Qui a peur de Diane Arbus ? », Paris, *Vacarme*, Association Vacarme, 2005, p.97.

BOORMAN John, « Harmony Korine » dans LIPPY Tod (dir.), *Projections II. New-York film-makers on film-making*, Faber, & Faber, Londres, p.268-275.

BOUCHARD Gérard, « Pour une nouvelle sociologie des mythes sociaux », *Revue européenne des sciences sociales*, n°51, 2013, p.95-120.

ELLIOTT Nicholas, « Distributeur d'ordures », *Cahiers du cinéma*, n°659, septembre 2010, p.52-53.

ELLIOTT Nicholas, « Spring Break à Nashville, visite à Harmony Korine », *Les Cahiers du Cinéma*, n°687, mars 2013, p.6-14.

GEORGE Cassidy, « Interview with Korine », *032c*, n°44, décembre 2023, p.56-57

KNOCK Alicia, « The Boy Who Could Fly », *Harmony Korine*, New York, Rizzoli Electa, Gagosian, 2018, p.13.

LACOSTE Yves, « Les États-Unis et le reste du monde », *Hérodote*, n°109, 2003, p. 3-16.

MOSER Walter, « Présentation. Le road movie : un genre issu d'une constellation moderne de locomotion et de médiamotion », *Cinémas : revue d'études cinématographiques/ Cinémas: Journal of Film Studies*, vol. 18, 2008, p. 7-30.

RAMOS Elsa et DE SINGLY François, « La construction d'un espace « à nous » : la mobilité spatiale à l'adolescence », *Les Annales de la Recherche Urbaine*, n°111, 2016, p.58-67.

SELL Madlen, « La dation du nom et autres rites de passage chez les Seereer Siin du Sénégal », *Le Journal des Psychologues*, 2014, n°320, p. 74-77.

VII. Entretiens

Entretien avec Harmony Korine, Centre Pompidou, [En ligne] mise en ligne le 20 septembre 2017, consulté le 10/08/2024. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=MumDKtRlbiw>

« Harmony Korine on His Retina-Scorching AGGRO DRIFT » pour *Film at Lincoln Center*, [En ligne] Mis en ligne sur Youtube le 09/02/2024, consulté le 05/09/2024.
URL : <https://www.youtube.com/watch?v=S3dqU3VDJvc&t=74s>

« In Conversation: Harmony Korine and Catherine Taft » pour *Hauser & Wirth Art Gallery*, [En ligne] Mis en ligne sur Youtube le 20/10/2023, consulté le 06/09/2024.
URL : <https://www.youtube.com/watch?v=kEiyW3kmzN8&t=2002s>

Interview Harmony Korine « *Aggro Drift* », pour *Deadline Hollywood*, [En ligne] Mis en ligne sur Youtube le 16/09/2024, consulté le 05/09/2024. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=XsgOAKCaN-U>

VIII. Articles en ligne

AZOURY Phillipe, « *Gummo* », *Les Inrockuptibles* [en ligne], publié le 02/06/1999, consulté le 5/02/2023 URL : <https://www.lesinrocks.com/cinema/gummo-36412-02-06-1999/>

B. WOODWARD Richard, « William A. Christenberry, Photographer of Rural South, Dies at 80 », *The New York Times*, novembre 2016, [en ligne] consulté le 13/06/2024. URL : <https://www.nytimes.com/2016/11/30/arts/design/william-christenberry-dead.html>

BELL DOUGLAS Katherine, « Richard Burnside », *Souls Grown Deep*, [En ligne] consulté le 3/08/2024. URL : <https://www.soulsgrowndeep.org/artist/richard-burnside>

BRAIN Eric, « Harmony Korine Explains Why "We're Living Closer to Science Fiction Than Ever Before" », *Hypebeast* [en ligne], publié le 22/12/2022, consulté le 15/06/2023 URL : <https://hypebeast.com/2022/12/harmony-korine-interview-kids-gummo-supreme-gagosian>

CAREW Anthony, « Genre profile - Lo-Fi », *Alt Music*, [En ligne] mise en ligne le 29 août 2008, consulté le 18 juillet 2024. URL : <https://archive.wikiwix.com/cache/index2.php?url=http%3A%2F%2Faltmusic.about.com%2Fod%2Fgenres%2Fa%2Flo-fi.htm#federation=archive.wikiwix.com&tab=url>

CHARDON Elisabeth, « *Julien Donkey-Boy* dépèce le chaos de la schizophrénie », *Le Temps* [en ligne] publié le 28/01/2002, consulté le 5/02/2023 URL : <https://www.letemps.ch/culture/julien-donkeyboy-depece-chaos-schizophrenie>

CRUZ Lenika, « Track of the Day: 'My Little Rooster' by Almeda Riddle », *The Atlantic*, août 2016, [en ligne] consulté le 12/06/2024. URL : <https://www.theatlantic.com/culture/archive/2016/08/track-of-the-day-my-little-rooster-by-almeda-riddle/623261/>

DAWN NEUMANN Kimberley, « Liminal Space: What Is It And How Does It Affect Your Mental Health? », *Forbes Health*, septembre 2022, [en ligne] consulté le 12/06/2024. URL : <https://www.forbes.com/health/mind/what-is-liminal-space/>

DEMANGEOT Fabien, « *Trash Humpers* d'Harmony Korine : Poétique de l'abjection », *Le Rayon Vert* [en ligne], publié le 20/05/2020, consulté le 5/02/2023 URL : <https://www.rayonvertcinema.org/trash-humpers-harmony-korine/>

DERUISSEAU Bruno, « Entretien-fleuve avec Harmony Korine, l'ex-petit prodige du cinéma indépendant », *Les Inrockuptibles* [en ligne], publié le 28/09/2017, consulté le 5/02/2023 URL : <https://www.lesinrocks.com/arts-et-scenes/entretien-avec-harmony-korine-ex-petit-prodige-du-cinema-independant-americaain-118887-28-09-2017/>

FOURNY Marie-Christine, « La frontière comme espace liminal », *Journal of Alpine Research : Revue de géographie alpine*, mise en ligne le 07 avril 2014, [en ligne] consulté le 16 juin 2024. URL : <https://journals.openedition.org/rga/2115>

GRANJON Fabien, « Culture trash » *Publictionnaire*. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics. août 2021. [en ligne] consulté le 02/06/2024. URL : <https://publictionnaire.huma-num.fr/notice/culture-trash>.

HEFT Peter, « Betwixt and Between: Zones as Liminal and Deterritorialized Spaces », *Pulse: The Journal of Science and Culture*, Central European University, vol. 8, 2021, p. 1-20.

INQUIMBERT Anne-Aurore, « Bernard Vincent, *Lincoln. L'homme qui sauva les États-Unis* », *Revue historique des armées*, [En ligne], mis en ligne le 05 mai 2010, consulté le 13 juillet 2024. URL : <http://journals.openedition.org/rha/7022>

L. SANDAL Michael, « The Backrooms Game' Brings a Modern Creepypasta to Life [What We Play in the Shadows] », *Bloody Disgusting*, Avril 2020, [en ligne] consulté le 12/06/2024. URL : <https://bloody-disgusting.com/editorials/3614536/play-shadows-backrooms-game-brings-modern-creepypasta-life/>

LAURENT Sylvie « Le « Poor white trash » ou la pauvreté odieuse du blanc américain », août 2009, consulté le 04/08/2023 URL : <https://www.cairn.info/revue-francaise-d-etudes-americaaines-2009-2-page-79.htm?contenu=article>, consulté le 04/08/2023

LLOYD Andrew, « The Backrooms : l'image d'un bureau glauque retourne tout Internet », *Vice*, mise en ligne le 12/04/2022, [en ligne] consulté le 16/06/2024. URL : <https://www.vice.com/fr/article/5dga98/the-backrooms-limage-dun-bureau-glauque-retourne-tout-internet>

LOPOUKHINE Sébastien, « Les images folles de l'invasion du Capitole par les partisans de Donald Trump », *Radio France*, mise en ligne le 7 janvier 2021, consulté le 12 juillet 2024. URL : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/les-images-folles-de-l-invasion-du-capitole-par-les-partisans-de-donald-trump-9208367>

MOSS Alison, « Harmony Korine, l'homme qui parlait aux fantômes », *BeauxArts* [en ligne], publié le 11/10/2017, consulté le 7/05/2023 URL : <https://www.beauxarts.com/expos/harmony-korine-lhomme-qui-parlait-aux-fantomes/>

NICOL Matthieu, « Communiqué de presse pour une exposition sur William Christenberry à Madrid », *Gallery Mailchimp*, juin 2013, [en ligne] consulté le 12/06/2024. URL : [https:// gallery.mailchimp.com/ 072c77c81a557a493d240292d/ files/ CHRISTENBERRY_Communique_de_presse.1.pdf](https://gallery.mailchimp.com/072c77c81a557a493d240292d/files/CHRISTENBERRY_Communique_de_presse.1.pdf)

NIEWJAER Raphaël, « Les anti corps », *Débordements*, [en ligne], publié le 17/09/2013, consulté le 01/08/2023, URL : [https://debordements.fr/les-anti-corps/? highlight=Harmony%20Korine%20](https://debordements.fr/les-anti-corps/?highlight=Harmony%20Korine%20)

NUEVO Éric, « Analyse : Lincoln au cinéma », *Abus de ciné*, [En ligne] consulté le 21 juillet 2024. URL : <https://www.abusdecine.com/dossier/analyse-lincoln-au-cinema/>

PAIS David, « Liminal Spaces : ces lieux qui font flipper internet », *Arte*, Youtube, mise en ligne le 06/01/2024, consulté le 12/06/2024. URL : [https:// www.youtube.com/watch? v=kHJqloCfzyc](https://www.youtube.com/watch?v=kHJqloCfzyc)

PITRE Jake, « The Eerie Comfort of Liminal Spaces », *The Atlantic*, novembre 2022, [en ligne] consulté le 12/06/2024. URL : [https://www.theatlantic.com/culture/ archive/2022/11/ liminal-space-internet-aesthetic/ 671945/](https://www.theatlantic.com/culture/archive/2022/11/liminal-space-internet-aesthetic/671945/)

SÉGURET Olivier, « Rencontre avec Harmony Korine, le sulfureux de l'underground US », *Vogue France* [en ligne], consulté le 5/02/2023 URL : [https:// www.vogue.fr/vogue-hommes/ culture/story/harmony-korine-interview-exposition-paris-pompidou-spring- breakers/147](https://www.vogue.fr/vogue-hommes/culture/story/harmony-korine-interview-exposition-paris-pompidou-spring-breakers/147)

WIDENDAËLE Arnaud, « Spring Breakers, Harmony Korine », *Débordements*, [en ligne] publié le 14/03/2013, consulté le 10/08/2023 URL : [https://debordements.fr/ spring-breakers-harmony-korine/?highlight=Harmony%20Korine%20](https://debordements.fr/spring-breakers-harmony-korine/?highlight=Harmony%20Korine%20)

WIDENDAËLE Arnaud, « Notes sur les usages de l'image vidéo », *Débordements* [en ligne] publié le 21/08/2012, consulté le 02/08/2023, URL : [https://debordements.fr/ notes-sur-les-usages-de-l-image-video/?highlight=Harmony%20Korine%20](https://debordements.fr/notes-sur-les-usages-de-l-image-video/?highlight=Harmony%20Korine%20)

IX. Catalogue exposition

ARBUS Doon, ISRAEL Marvin, *Diane Arbus*, Paris, Éditions La Martinière / Le Jeu de Paume, 2011.

Autres films mentionnés

BAKER Sean, *Tangerine*, Magnolia Pictures, 2015, 88min.

BAKER Sean, *The Florida Project*, Cre film, Freestyle Pictures Company, June Pictures, 2017, 111min.

BROWNING Tod, *Freaks*, Metro-Goldwyn-Mayer, 1932, 64min.

CLARK Larry, *Kids*, Guys Upstairs, Independent Pictures, 1995, 91min.

CLARK Larry et LACHMAN Edward, *Ken Park*, Kasander Film Company, Cinéa, 2002, 93min.

CONWAY James L., *The Lincoln Conspiracy*, Sunn Classic Pictures, 1977, 90min.

DEODATO Ruggero, *Cannibal Holocaust*, F.D. Cinematografica, 1980, 98min.

FORD John, *The Prisoner of Shark Island (Je n'ai pas tué Lincoln)*, Twentieth Century Fox, 1936, 95min.

FORD John, *Young Mr. Lincoln (Vers sa destinée)*, Twentieth Century Fox, 1939, 100min.

GODARD Jean-Luc, *Histoire(s) du cinéma*, 1988, 266min. (total).

GRIFFITH David Wark, *Abraham Lincoln*, D. W. Griffith Productions, 1930, 97min.

GRIFFITH David Wark, *The Birth of a Nation (Naissance d'une nation)*, David W. Griffith Corp. & Epoch Producing Corporation, 1915, 190min.

HEREK Stephen, *Bill & Ted's Excellent Adventure*, Interscope Communications, Nelson Entertainment, 1989, 90min.

HERZOG Werner, *Auch Zwerge haben klein angefangen (Les nains aussi ont commencé petits)*, Werner Herzog Filmproduktion, 1970, 96min.

HILL Jonah, *Mid90s*, A24, Waypoint Entertainment, 2018, 85min.

MYRICK Daniel, SÁNCHEZ Eduardo, *The Blair Witch Project*, Alliance Atlantis Vivafilm, Artisan Entertainment, 1999, 81min.

VAN SANT Gus, *Good Will Hunting*, Be Gentlemen, Miramax Films, 1997, 126min.

VAN SANT Gus, *Last Days*, HBO Films, Picturehouse, 2005, 97min.

WILDER Billy, *The Seven Year Itch (Sept Ans de réflexion)*, Twentieth Century Fox, 1955, 100min.

Filmographie

Longs-métrages :

- 1997 - *Gummo*, 85min.
- 1999 - *Julien Donkey-Boy*, 99min.
- 2007 - *Mister Lonely*, 112min.
- 2008 - *Trash Humpers*,
- 2012 - *Spring Breakers*, 94min.
- 2019 - *The Beach Bum*, 95min.
- 2023 - *Aggro Drift*, 80min.
- 2024 - *Baby Invasion*, 80min.

Courts-métrages :

- 1988 - *A Bundle Minute*, 6min.
- 1995 - *Fight Harm*, projet abandonné, rushes disponible en ligne.
- 1998 - *David Blaine : Magic Man*, 40min.
- 2003 - *David Blaine : Above the Bellow*, 48min.
- 2009 - *Crutchnap*, 42min.
- 2010 - *Mac and Plak*, 27min.
- 2010 - *Blood of Havana*, 3min.
- 2011 - *Umshini Wam (Bring Me My Machine Gun)*, 15min.
- 2011 - *Curb Dance*, 2min.
- 2011 - *Caput*, 6min., participation au projet *Rebel*.
- 2012 - « Lotus Community Workshop », 26min. Participation au film collectif *The Fourth Dimension* aux côtés de Alexey Fedorchenko et Jan Kwiecinski.

2015 - *Alone in the Woods : The Legend of Cambo*, reportage pour le média VICE, 10min.

2019 - *Duck Duck*, 4min.

2023 - *Circus Maximus*, 76min. Participation aux côtés de Gaspar Noé, Nicolas Winding Refn, Valdimar Jóhannsson, Kahlil Joseph et Andrew Dosunmu.

Vidéos clips :

1998 - *Sunday*, pour Sonic Youth, 4min.

2004 - *No More Workhorse Blues*, pour Bonnie Prince Billy, 3min.

2006 - *Living Proof*, pour Cat Power, 3min.

2012 - *Gold on the Ceiling*, pour The Black Keys, 4min.

2016 - *Needed Me*, pour Rihanna, 3min.

2024 - *ONE SECOND*, pour Bladee, 2min. Produit avec le studio de production EDGLRD.

Publicités :

1995 - *Visual Mafia*, pour MTV, 3min.

2008 - *True Dedication Intro*, 30s., *True Dedication Push It*, 1min., et *True Dedication Hey Hey*, 30s., pour Budweiser.

2010 - *Act da Fool*, pour Proenza Schouler, 4min.

2011 - *Snowballs*, pour Proenza Schouler, 5min.

2014 - *Fireboard*, 45s. et *Needle*, 1min, pour Supreme.

2014 - *Dior Addict*, pour Dior, 1min20s.

2020 - *Gucci Cruise 2020*, pour Gucci, 2min.

Installation vidéo :

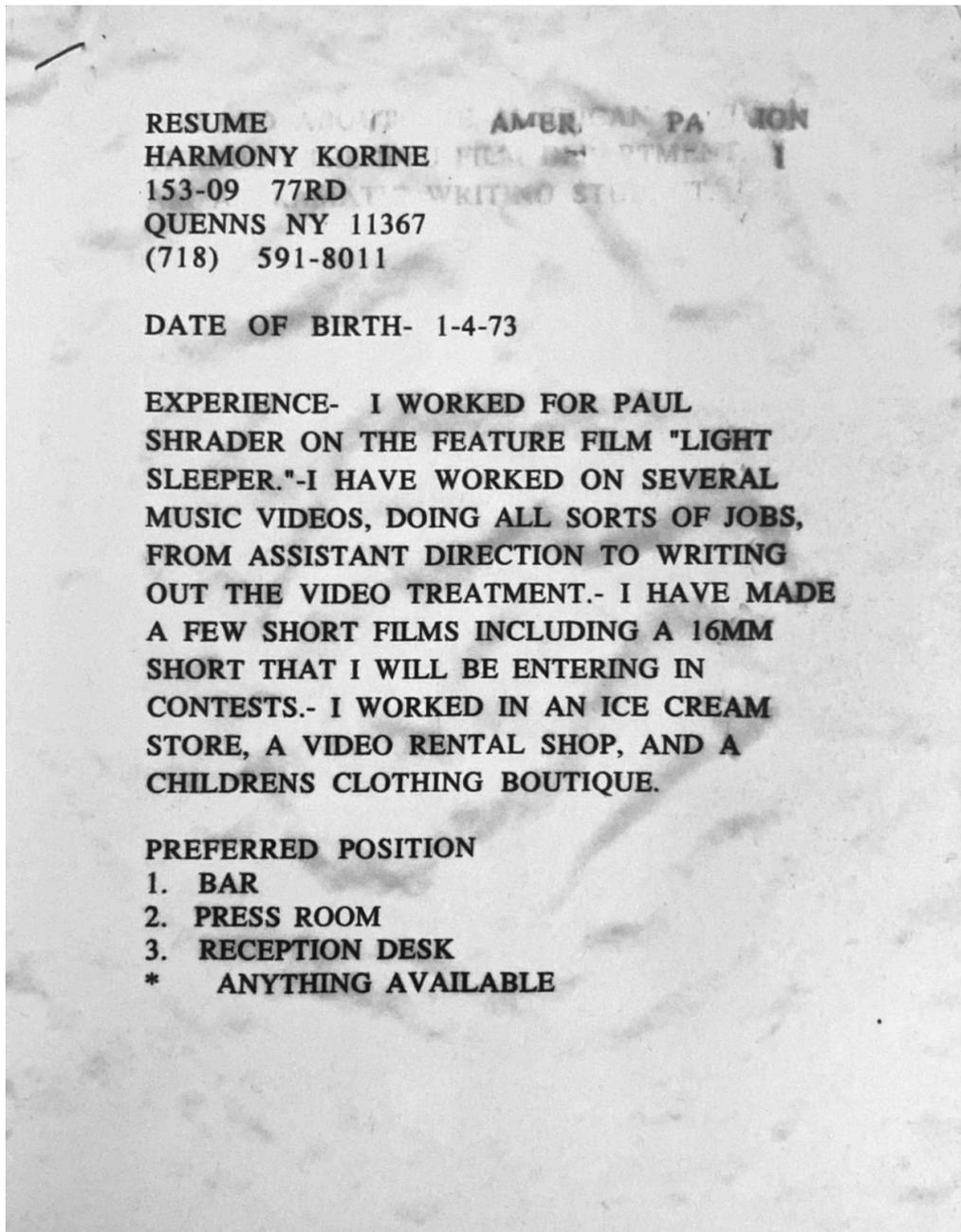
1998 - *The Diary of Ann Frank Pt. II*, 40min., projection triptyque en simultanée d'images tournées à Nashville pendant la production de *Gummo*, et non utilisées dans le film.

2000 - *The Devil, the sinner and his Journey*, 10min.

Annexes

Source iconographique, Image de couverture : Harmony Korine, Rita Ackerman, *Shadow Fux*, Galerie du jour agnès b., 2012, p.39.

« Korine's childhood résumé », 1991.



« Korine's acceptance letter to the Dogme 95 group for his film
Julien Donkey-Boy », 1998.

dear thomas/brethren

i have recieved the dogme 95 manifesto. i have read it now several times. it excites me very much. as a filmmaker i have always felt alone and chastised for wanting to create a "new cinema" or push things forward by peeling away all predictable tendencies and obvious mediocrity. i have always and i'm sure i will continue to feel total disdain for other filmmakers and artists. it has been a great paradox in my life beacause the cinema being a place altogether wholly wheren i have unearthed great truths and beuty, it has also as of late fallen face forward in the mud and been disgraced by a lack of concientious progression both technically but more importantly there has been a black veil over it's poetic truth. when i was a boy i saw the face of buster keaton and in his face i saw a poetic beauty that i had never witnessed, for it was projected unto me, and forever i was in love. so i say YES to the DOGME 95!!! i am very honored to be a part of the brotherhood. so in this letter i hereby commit myself and my cinema to the "vow of chastity." if i had a glass of wine i would toast you, but for now i shall salute back for what great promise shall come forth.

love harmony korine - u.s.a.

long live dogme 95!

Harmony Korine

10-22-98

Note d'intention pour le scénario de *Jokes*, projet abandonné par
Harmony Korine avant d'écrire le scénario de *Gummo*.

INTRODUCTION

jokes is a film that i wrote about two years ago. i have always been a fan of vaudeville, and i have for a long time had the desire to direct and revive the classic blackface minstrels of yesteryear, in particular those early al jolson and eddie cantor classics that helped inspire me to become the person i am today. in fact, my two life-long dream projects are both epic in scope: the first is to be a tap-dancing minstrel in a film starring myself called *the grace of blackface*; the other film would be a historical period drama, tracing in great detail the history of molestation in the boy scouts. i would go decade by decade showcasing the most infamous boy-scout molesters of the day. i would focus particularly on the evolution of the scout-master molester, how with each passing era the methods and sophistication would increase accordingly, in essence becoming more and more uniformly perverse, reflecting the times and attitudes of the day, and ending up with the common flat-out pedophilic mantra that is the boy scouts of america. in fact i have already been working on a script that combines both themes, a period minstrel drama about the history of boy-scout molesting. but *jokes* is a separate undertaking, written in conjunction with the former. it is a movie in three parts. each chapter so to speak is based on a milton berle joke, usually a one-liner in the vein of henny youngman. basically i picked three separate jokes and embellished each one in order to stretch out a simple narrative of sorts. at the time i was watching all the alan clark films i could see and i was very much excited by his technique, his use of long flowing steady cam, no frills organic filmmaking. so i was inspired to approach each joke/chapter in a similar way, a return to a place i had never before felt any interest.

Réémergence des humpers. Harmony Korine portant un des masques aperçus dans *Trash Humpers* (2009), posant à côté de l'artiste Yung Lean pour Marc Jacobs en 2023.



La figure du chat : accompagnatrice, témoin et victime de la déchéance des habitants de Xenia dans *Gummo* (1997).



Harmony Korine photographié par Ari Marcopoulos, 1995.



Table des matières

Introduction	9
Partie I : Mutation du corps en crise	18
1.1 Le corps en mutation.....	20
a. La mutation comme contestation physique et social.....	20
b. Un affront à l'immobilité.....	23
1.2 Plasticité du corps adolescent.....	25
a. Découverte d'un nouveau corps.....	25
b. Un corps en ébullition.....	29
c. Un corps en quête d'identité.....	36
1.3 Le corps en ruine, vestige d'une humanité anéantie.....	38
a. Effacement corporel.....	38
b. Sentiments enfouis.....	39
c. Vestige familial.....	41
d. Le corps en tant que mémoire.....	44
1.4 « White trash », esthétique d'un corps sali par la déviance.....	50
a. Le « Poor white trash ».....	50
b. Un corps propice à la consommation.....	51
c. Portraits de l'Amérique « white trash ».....	54
d. Dans l'intimité du « Poor white trash ».....	60
e. Les <i>Freaks</i> modernes.....	62
Partie II : L'Amérique, entre géographie réaliste et territoire fantasmatique	71
2.1 Modélisation de l'espace filmique.....	71
a. Un Paysage chaotique comme milieu de vie.....	78
b. Incorporation de l'espace géographique.....	92
2.2 Vers une représentation fantasmatique du territoire américain	101

a. Réminiscence d'une Amérique archaïque.....	103
b. Une esthétique « non-historique ».....	119
c. Émergence de mythes personnels.....	129

Partie III : Matérialité de l'image et expérimentation : sonder l'espace

filmique	145
3.1 L'usage de l'image vidéo.....	149
a. Dimension intime de l'image vidéo.....	149
b. Jeu de regards communicatifs.....	161
3.2 Dans le tourment de l'image.....	173
a. Sur-expressivité visuelle.....	174
b. Émotions matérialisées.....	179

Conclusion	185
-------------------------	-----

Bibliographie	194
----------------------------	-----

Filmographie	203
---------------------------	-----

Annexes	206
----------------------	-----

Table des matières	212
---------------------------------	-----